大众软件



1998
7
(总第36期)

- "我想学电脑"——来自青海省的调查报告
- 感受Windows 98
- Norton Utilites 3.0应用指南
- 剑下亡魂
- 国内制作中游戏大揭密

本期特附赠
《大众软件 CD》手册

青年科学家倡议书

随着科学技术的飞速发展，人类已进入一个竞争激烈的信息时代，知识经济正显示勃勃生机。"科学技术是第一生产力"，谁掌握了现代科学技术，就掌握了未来的主动权。中华民族能否自立于世界民族之林，能否为世界、为人类的进步与发展作出应有的贡献，广大青少年、特别是中西部欠发达的地区青少年的科学素质，将是至关重要的因素之一。

然而，当发达国家和我国东部发达地区的一些城市，已将计算机请进课堂、进入家庭时，我国中西部欠发达地区，还有5000万人民为解决温饱问题而努力着。那里的孩子们渴望学习科技知识，渴望依靠科学技术的力量，增强自我发展的能力，使自己的家乡尽快富裕发达起来。然而，当地的教学条件令人担忧，例如:青海省平安县的2万中小学生仅拥有26台计算机;作为省会城市的西宁市，全市96所中学中，只有9所中学拥有十几台破旧的计算机，勉强能够开设计算机课;6所中学拥有几台旧计算机，仅能用于教学管理;而84%的中学没有计算机。在我国贫困地区是如此缺少必要的教学设备和器材。那里的广大青少年仍以顽强的毅力、执着地追求着现代科技知识。为了能够多一点学习和使用计算机的时间，4、5个孩子费尽心机"争抢"着一台单板机。从他们渴望的眼神中，我们听到了他们的心声:我想学电脑。给我一个学习机会，我将会成为当地或全社会的有用之才。

当我们听到、看到这一切的时候，谁能不为之动情呢?为我们中华民族有这样一批优秀的儿女感到骄傲。为此，作为青年科技工作者，我们积极响应中国科协正在发起实施的"科技育英工程"，并向更多的青年科技工作者发出倡议:让我们共同向中西部欠发达地区的青少年伸出援助之手，献出我们的一份爱心，力所能及地捐赠一些计算机等教学设备与器材，为改善中西部欠发达地区青少年的学习条件贡献一份力量，来共同托起我们贫困地区的未来，托起我们民族的希望，托起立志为科技发展和人类进步而努力学习的新一代。

一九九八年六月十日

发出倡议书的青年科学家名单

冯长根　中国科协副主席、北京理工大学教授
白春礼　中国科学院副院长、全国青年联合会副主席、中国科学院院士、研究员
陈章良　北京大学副校长、教授
袁亚湘　中国科学院软件研究所副所长、研究员
张　宁　高级工程师、青年科技发明家
包景东　北京气象学院教授
康　乐　中国科学院动物所研究员
吴　松　中国医学科学院药物所新药开发室主任、研究员
严纯华　北京大学自然科学处处长、教授
余跃庆　北京工业大学教授
高德利　中国石油大学石油工程系主任、教授
白　硕　国家智能计算机研究中心副总工程师、研究员
辛建国　北京理工大学工程光学系主任、教授
顾　瑛　解放军总医院激光科主任、教授
孙保平　北京林业大学水保学院院长、教授
余新晓　北京林业大学水保学院副院长、教授
吴北婴　中国科学院大气物理所党委副书记、研究员
穆　穆　中国科学院大气物理所研究员
王长安　中国预防医学科学院病毒所研究员
周爱民　《电子学报》编辑部高级工程师
邱志明　海军装备论证研究中心火炮火控室主任、高级工程师
范少辉　中国林业科学院副研究员
刘　克　中国科学院声学所研究员
段　雪　北京化工大学教授

编者按：1998年6月10日上午9点在中国科技会堂举行了"科技育英工程"首批电脑捐赠仪式，这标志着"科技育英工程"的正式启动。会上由青年科学家代表宣读了《青年科学家倡议书》，本刊全文刊载，希望社会各界共同参与，为活动提供各种形式的支持。



7 大众软件

(总第36期)

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
编辑出版：《大众软件》杂志社
副社长：高庆生　刘贯和(常务)
主编：孙月湘
法律顾问：陆智敏
编辑部：裘聿纲(主任)
李鹏　杨文韬　韩伟　王旭　汪澎
美术编辑：邹屹　宋爱军
封面设计：范长峰
广告部：李诚(主任)　徐欢　李怀颖
发行部：陈志刚(主任)　王丽
特约读者服务部：晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
印刷：煤炭工业出版社印刷厂
刊号：ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发行：北京报刊发行局
订阅：全国各地邮局
邮发代号：82-726(月刊)　82-727(光盘)
广告许可证：京崇工商广字第0036号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
广告部电话：(010)67150984(5) - 202
编辑部电话：(010)67150984(5) - 203
发行部电话：(010)67150881
邮购中心电话：(010)67024050
传真：(010)67150983
E-mail：popsoft @ netchina.com.cn
出版日期：1998年7月1日
定阅价：人民币6.00元
零售价：人民币6.50元
港币16.10元
美元6.4元

软盘要目

（总第36期）

FreeSpace 1.0

网页伴侣EnConvert 1.0

BadCopy95 V1.0

CopyTo 2.0 Beta

光盘要目

（总第12期）

杀手教程：铸剑师

看攻略：玩具兵大战

《银河英雄传说》与神话传说

方正奥思创作工具'98学习版

上期要目

断点续传软件专辑

FEP 6.0试用报告

星际争霸（上）

星月奇缘

魔法军团

下期要目

键盘内外显身手

低价位电脑综述

世界杯98

魔法门VI

神暗世代

前线地带

游戏赏析

攻略指引

游戏剧场

攻关秘技

TOP TEN

证 订

1.电脑美术作品制作与欣赏

本书包括了“电脑美术设计比赛”的部分作品、热心读者投稿和特约作者制作的作品，还对当今特别走红的电脑美术工具软件进行了详细的讲解。

本书16开本，计180页，80彩页，印刷精良。

六月下旬发售，零售价18元

2.1998 TOP 100电脑游戏精选

《大众软件》杂志社倾全力制作的第一本电脑游戏书籍!以欧美最具权威性的TOP 100为蓝本，并加入一些中国人喜爱的GAME!

本书16开本,200多页全部采用铜版纸,印刷精美,永久珍藏。

六月下旬发行，零售价:17.5元

本刊特约作者

庞大智 余一兵 赵效民

侯 毅 陆 强 罗 曜

陈 雷 李 靖 赫 闻

蔡 旋 任 良

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址：北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

《大众软件》杂志社出品

news 中国科协推出"科技育英工程"首批电脑捐助青海省青少年

0 1998年6月10日中国科协在中国科技会堂举行"科技育英工程"首批电脑捐赠仪式。中国科协面向社会正式推出"科技育英工程"。这一工程主要内容为动员、集合社会力量,向我国中西部欠发达地区青少年捐助计算机及其相关科技教育器材和学习资料,建立"育英电脑教室"。"科技育英工程"首批50台电脑是由《大众软件》读者服务部(晶合顺达公司)向青海省青少年科技活动中心和西宁市城中区少年儿童科技教育活动中心捐赠的,并相应在青海省建立两个"《大众软件》育英电脑教室"。全国人大副委员长、中国科协主席周光召出席捐赠仪式并讲话。全国人大常委、中国科协副主席、党组书记张玉台,全国人大常委、全国妇联副主席、中国科协常委会促进青少年科技教育专门委员会副主任聂力,中国科协副主席冯长根出席了捐赠仪式。中国科协书记处书记常志海主持了捐赠仪式。冯长根、白春礼、陈章良等24名青年科学家在捐赠仪式上向全国青年科技工作者发出积极参与"科技育英工程"的倡议。"科技育英工程"拟分两个阶段实施:第一阶段,用3年时间每年在中西部欠发达省(自治区)的中心城市建立1至3个"育英电脑教室";第二阶段,在逐步扩大中西部城市"育英电脑教室"的数量和培训内容的同时,进一步辐射农村,并在少数民族聚居地区和革命老区逐步建立"育英电脑教室"。

本刊记者



news 方正奥思'98隆重推出

1 方正公司于1998年5月13日在北京举行了"方正奥思'98产品发布会",会上展示了北大方正技术研究院在方正奥思2.1基础上改进完善后推出的《方正奥思多媒体创作工具'98版》。方正奥思是在北大方正技术研究院院长王选教授的领导下历时五年开发出的集成化、可视化、交互式全中文通用多媒体创作平台。它直接面向各应用领域的非计算机专业人员,无须编程、易学易用,具有直观、简便、友好的用户界面和易学易用、无须编程等突出特点。通过方正奥思创作人员可随意将文字、图形、图像、声音、动画及影像等各种多媒体素材集成、编辑,再利用方正奥思提供的强大交互控制功能及丰富多彩的图文过渡方式、动态效果等功能,创作出各类图文并茂、声像俱备、精彩纷呈的交互式多媒体应用系统。《方正奥思'98》比过去的版本有了重大的进展:一是无须专业工具就可实现文字的动态三维效果;二是可直接输出成HTML网页文件,可使用户轻松创作动态网页。此外,新增的奥思工程管理器提供简便、清晰、有效的产品组织管理;新增的变量、系统函数及分支循环等功能为部分高级用户提供了强大而灵活的控制手段;添加了键盘事件、OLE对象、图符生成器和图标、光标编辑器等新功能以及奥思全新的Windows 95风格界面,同时在音频和视频等功能方面加以改进和创新,所有这些都使方正奥思'98较之以前的版本在技术上更先进、功能更完善。

本刊记者

news Baan展示"Baan系列"软件

2 著名企业软件公司博安(Baan)于1998年5月14日上午在北京举办了"连接企业业务于信息系统的桥梁-动态企业建模"大会。Baan公司创办人兼行政总裁Jan Baan、亚太区总裁钟伟明、大中国公司总经理陈仕良等公司要员在大会上介绍了Baan Series等"Baan系列"软件,同时介绍了公司在中国及其它亚洲地区的未来动向。"Baan系列"软件是创新ERP(企业资源计划)软件,能够帮助进行全公司的资源管理及功能集成。"Baan系列"软件的各元件安装快捷,并可渐进装入,非常适合中国及亚太地区瞬息万变的商业环境。"Baan系列"软件采用动态企业建模-策略实施(DEMse),利用最新技术,使核心业务策略及程序与整个信息系统紧密相联,把业务模型带到另一个境界。

本刊记者

news 美国CA公司与中国金辰公司联手合作

3 中国金辰安全技术实业公司和美国CA公司(COMPUTER ASSOCIATES)于1998年5月14日在北京举行合资成立计算机软件企业的签字仪式。公安部科学技术委员会主任李润森和美国CA公司总裁王嘉廉出席了签字仪式并分别发表了讲话。CA公司与金辰公司宣布在北京建立一家合资软件公司。首先将双方的计算机反病毒技术全部投入,对现有产品进行开发改造,融合成适应中国国情的先进的多平台、跨网络产品。然后逐步地将CA拥有的其它软件技术引入国内。

中国金辰公司作为公共安全技术领域的大型国有企业,主要从事信息系统建设、高级防伪证件印刷等方面业务。金辰公司开发的反病毒软件KILL为中国最早的反病毒软件之一。美国CA公司创建于1976年,经过华裔企业家王嘉廉20多年经营,现已成为年收入45亿美元、上万名员工的世界第二大软件公司,以生产大中小型机所使用的商业软件著称,产品500多种,覆盖所有类型的硬件和操作系统平台,和世界各主要软件公司都有很好的合作关系。

合作的第一个产品为反病毒系列软件,首批推出的反病毒软件KILL 98认证版是由CA公司INOCULAN技术与金辰公司KILL软件融合而成,能用于Windows 98、Windows NT、NETWARE、UNIX、OS/2等平台,是全面覆盖各种操作系统的全系列反病毒产品。KILL 98认证版目前已经通过了Microsoft、Compaq、Novell、美国国家计算机安全协会等十几家国际权威软件评测机构的质量认证,计划于7月1日全面推出。

本刊记者

news 创新发表《汉神未来2000》

4 北京创新未来科技有限公司新一代集成办公软件产

品《汉神未来2000》于5月29日在北京举行。在《汉神未来2000》中集成了汉神网际视窗、汉神电子辞典、汉神网际快译与汉神文字处理四个实用软件。在《汉神未来2000》豪华版中除包含上述的四个软件之外，还包括有汉神文字识别、汉神英汉翻译和汉神商业信件。它把目前用户使用最频繁的软件集成到一起，而且同一公司的不同产品接口之间绝对没有任何冲突，无论是网上浏览还是中英文处理都可以快速准确、得心应手。汉神文字处理除保持用户熟悉的使用习惯和界面外，将繁琐的操作逐一简化，更加适合中国国情，并以新创的框块概念使人耳目一新。《汉神未来2000》398元的定价是人们普遍能够接受的价格，可以说是带给正版软件用户的是一个惊喜。靠一家公司的开发实力推出如此丰富和实用的套装软件，而且软件之间具有相当紧密的偶合性，这与目前流行的多家公司连手才能推出套软件相比，更表现了创新公司的实力。 **本刊记者**

news "电脑爱好者城"即将开幕

5 第五次"电脑爱好者城"即将于7月17日在京开幕，联系、同创、方正、长城、海信、紫光、东方网景、赢海威、康柏、佳能等近百家国内外软硬件厂商将挟新技术同台亮相。这次大会将举办多种丰富多彩的活动，例如义务咨询、义务讲座、有奖调查、PC组装试验室、网络苑、游戏大擂台等活动。 **本刊记者**

news 清华同方电脑入选"十大知名品牌电脑"

6 在刚闭幕的中关村电脑节"十大知名品牌电脑"的社会调查中清华同方电脑入选十大知名品牌电脑，成为首都公众心目中的知名品牌。由中关村电脑节举办的这次社会调查旨在了解国产品牌电脑在公众中的知名度，参与这次调查的38个国产品牌由北京电子商会计算机行业分会与电脑节组委会共同推荐。清华同方计算机公司依托清华大学雄厚的技术人才优势，自去年推出清华同方品牌电脑以来在不到一年的时间里已形成了家用机、商用机、教学机、笔记本、服务器和股票机六大系列二十余种产品。在服务方面清华同方推出了"微机整体服务"的观念，以清华同方技术服务中心为后盾，通过遍布全国各地的维修站及上百家销售代理形成覆盖全国的三级技术服务网，具有了全系产品的产销服务能力。 **本刊记者**

news 雅虎中文版粉墨登场

7 雅虎（YaHoo! ）中文版在中文用户的千呼万唤下终于与网上的朋友们相见了。雅虎中文版是为全球中文网友所开发的搜索引擎，它收录了全球资讯网上众多的中文网站，在这里你可以找到你所需要的中文站点。雅虎中文版有简体中文（http: //gbchinese.yahoo.com）和繁体中文（http://chinese.yahoo.com）两种版本，中文版与其它版本的雅虎相类似都是主题式的网站分类目录。现在的雅虎中文版为雅虎在美国建立的站点。杨致远表示，雅虎还将与搜狐合作在中国建立中文搜索站点。 **沈阳　李昊成**

news 实达、铭泰联合进军汉化翻译软件市场

8 实达集团实达软件集成产业公司决定向北京铭泰科技发展有限公司注资一千二百万元，携手开发汉化翻译软件市场，双方于6月5日在京举办了签字仪式和新闻发布会。合作后铭泰公司将更名为北京实达铭泰计算机技术开发有限公司，成立语言翻译研究中心、汉化翻译软件结构研究中心、软件测试研究中心等机构，以产业化方式规划和开发汉化翻译软件。在此基础上，新公司还将开发其它应用软件，和实达公司形成一个软硬互补的企业。 **本刊记者**

news 双语进驻百脑汇

9 以电脑软硬件的销售和知识介绍一体化出名的百脑汇咨询广场继在上海开设分店后，将于6月13日在北京开始营业。虽然百脑汇开业前在中关村地区进行的宣传活动对中关村电脑销售起到了一定的阻碍作用，被中关村15家公司联名起诉，但此案有望和解，而不会影响百脑汇的正常营业。以从事教育、游戏、工具等多媒体软件开发的北京双语教育电子有限公司将在百脑汇设立双语软件专卖店，并开辟了"3-12岁儿童光盘专柜"。 **本刊记者**

news Diamond多媒体系统公司收购Micronics/Orchid

10 1998年5月11日，Diamond多媒体系统公司和Micronics/Orchid计算机公司宣布达成了Diamond以现金2.45美元/股，共3160万美元收购Micronics的最终协议。对Micronics的收购将使Diamond能够进入多媒体主板的领域，并且加强了对Voodoo2的支持。

Micronics/Orchid是高性能的主板和多媒体周边产品的独立供应商，为PC机和服务器提供Orchis板。Micronics的主要产品包括支持400MHz Pentium Ⅱ双处理器、AGP和总线速度高达100MHz的Twister LX、Redstone和Helios主板。Diamond计划将Diamond多媒体和通讯专业能力与Micronics的主板方面的专家和高素质的工程队伍结合在一起开拓低于1000美元的PC市场、媒体中心和Internet应用市场去拓展集成主板。Micronics/Orchid也是基于Voodoo和Voodoo2的PC游戏专用显示卡的供应者。此次收购后Micronics将成为Diamond的全资子公司，但其和其子公司的名称以及Orchid Righteous 3D的品牌均予以保留，Diamond将会在全球市场上协调Righteous 3D和Monster 3D两个品牌各自的市场目标。 **本刊记者**

大众软件5月软件零售排行榜

应用类	娱乐类
读者广场100期	世界杯98——法兰西之战
CD Wizard98	黑暗王朝
开天辟地	铁甲风暴
随心所欲说英语	暗黑破坏神
一步一步学上网	星际争霸
中英文合同大全	游戏工厂
音乐小天地	超时空英雄传说Ⅱ——北方密使
东方快车98	魔法军团
万事无虑	快打旋风Ⅱ
中文之星2.97	古墓丽影Ⅱ攻略集

综合类

大众软件CD 1998年第5期
大众软件CD 1998年第6期
大众软件CD 1998年第1期
大众软件CD 1998年第2期
大众软件CD 1998年第4期
大众软件CD 1998年第3期
大众软件CD 1997年第12期
电脑报配套光盘之PC世界
大众软件CD 1997年第11期
大众软件CD 1997年第10期



台湾产Slot 1主板芯片组面市

长期以来在Slot 1的主板上只能看到Intel芯片组的局面不久前已被台湾的SiS和VIA率先打破，并且所发布的都是与440BX同级的产品。5月6日SiS首先发表了两套Slot 1主板芯片组，分别是用于Pentium Ⅱ的SiS 5601/5595和用于Celeron的SiS 5600/5595。其中5595就是在Socket 7主板上的南桥芯片，这说明在PCI和ISA等传统外设管理方面仍没有变化，主要则在北桥的AGP与IDE控制芯片5601和5600，它们支持最新的2倍AGP和Ultra ATA-33技术。据SiS表示这两套芯片组的开发用了两年多时间，主要就是避免在开发中掉进Intel的专利陷阱，不过最后的完全产品可以在性能上与Intel一较高低。两者的不同之处在于5601支持100外频而5600则不行，这两套芯片的售价分别为29和19美元。VIA于5月11日发表了最新的芯片组Apollo Pro，它是在Apollo P6（是与440FX相当的芯片组）基础上发展起来的，主要的改变也是新的北桥芯片，编号为VT82C598AT，其最为引人注目的是不仅拥有100外频和2倍AGP的能力还率先支持刚刚诞生不久的Ultra ATA-66技术（可使IDE硬盘的传输速度达到66Mb/S，Intel支持此技术的芯片组估计要到年底才能推出），而且也可以与现有的Socket 7 主板上的南桥芯片配合使用。目前VIA已将用于Socket 7主板的MVP3芯片组的北桥芯片更新为VT82C598AT，从而又大大增强了Socket 7平台的实力。由于在设计Apollo P6时已经取得Intel部分的技术专利授权，因此VIA声称在技术上与Intel的兼容性是最好的，而且它还可以稳定的支持两个CPU。与SiS的新产品一样，Apollo Pro也完全可以用于笔记本电脑，其售价则定为39美元。但VIA表示暂时不会研制类似于Celeron所使用的440EX芯片组的产品。不过虽然Intel独霸Slot 1主板芯片组的局面已被打破，但由于Intel在Slot 1上拥有不少的技术专利，因此目前仍未有主板厂商宣布使用非Intel的产品。

北京　赵效民

Intel将推出多种CPU

面对K6 Ⅱ与全新M2的强力挑战，目前266MHz的Celeron已明显有些力不从心。因此Intel最近调整了产品的计划，预计将于第三季度之前推出300MHz的Celeron，以加强Intel在低端市场的实力，其售价大约在159美元左右。新的Celeron仍不内置二级缓存，但外部主频仍使用66.6MHz。第三季度后，Intel还将推出内含128K二级缓存的Mendocino低价型号，速度有300和333两种，它是Celeron的高速改进版。下半年除了将有333MHz的Celeron（又称Mendocino）出现外还将有使用100外频的450、500的Pentium Ⅱ以及Xeon（强化版Pentium Ⅱ）面市。万众期待的Katmai则会在明年上半年推出。在这个Intel与HP合作研制的64位CPU中将首次加入Intel自己的70多条3D指令集，以大幅度提高系统的3D表现。此外，Intel年底之前将有300和333两款新的笔记本电脑用Pentium Ⅱ上市，明年的450和500的型号将集成最新的3D功能，从而使便携机长期逊色的3D图像能力大大加强，其产品代号目前定为Coppermine。266MHz的Celeron也会有便携版本出现以便与K6、M2等CPU争夺低端笔记本电脑市场，其代号为Dixon。

为了配合不同级别的Pentium Ⅱ处理器在相应的市场上大展宏图，Intel也将发展多种主板控制芯片组。下半年用于高档工作站和服务器的Xeon将得到440GX（一说是450NX）的配合，它们将支持最新的Slot 2平台和8个CPU同时工作。明年上半年还要推出代号为Carmel的芯片组，它将支持最先进的Rambus DRAM技术，以最大限度的发挥Xeon的性能。对于普通的Pentium Ⅱ将会有代号为Carmino芯片组出现，它是Carmel的简化版，除了支持CPU数量的减少外基本性能相同，不过它的应用对象是Katmai。对于主攻低端市场的Mendocino处理器，Intel正在为其开发新的Whitney芯片组。Whitney将在北桥芯片中集成Intel 740显示芯片，从而有助于降低整机的成本来进军低价位电脑市场，预计今后还将集成符合SB标准的音频电路。这说明Intel也将向多媒体技术集成方向发展。

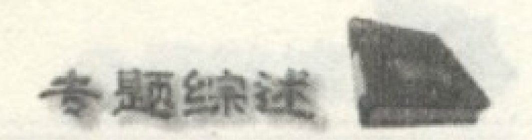
北京　赵效民

昆腾新型“火球”硬盘上市

昆腾（Quantum）公司的新一代“火球”的代号为FireBall EL。在这一主要针对OEM设计的产品中，昆腾为其加入了最新开发的震动防护系统SPS（Shock Protection System），共采用了14项技术，主要就是为了最大限度的防止震动对磁头、磁盘所造成的损坏，这对整机的运输很有好处。FireBall EL使用容量更大的2.5Gb磁盘，共有2.5Gb、5.1Gb、7.6Gb、10.2Gb四种规格，同时Cache也增加到512Kb，并使用了新的RISC处理器。虽然它的转速仍为5400rpm，但平均寻址时间则缩短至9.5ms，整体性能比上一代“火球”提高了12%。　北京　赵效民

创新推出PCI版Sound Blaster 64

创新公司最近推出了它的新一产品——Sound Blaster PCI 64，与早期较低档的Ensoniq Audio PCI一起构成了创新的PCI产品线。SB PCI 64的目标是完全解决PCI声卡与SB兼容的问题。为此创新公司开发了一种软件与硬件相结合的专利。新的SB PCI 64由于PCI速度较ISA大为提高，许多数据可以即时处理，所以相对于SB AWE 64来说板上的存储部件大为简化，但音色并不降低多少。与此同时，创新更在硬件上加强了3D效果的处理，可以使用4个音箱外加一个重低音音箱来构成一个完整的3D音响空间。为此创



新另外又专门推出了PCWorks Four Point Surround扬声器(其中包括4个卫星式音箱和一个重低音音箱)与它配合使用。 北京 赵敌民

S3推出新型显示芯片S3-Savage3D

面对激烈的市场竞争，老牌S3的产品也越来越不吃香了。不过在5月14日，S3正式推出了用于高档系统的Savage3D芯片似乎可以改变现在的这种局面。Savage3D是2倍AGP模式128位2D/3D全功能显示芯片，采用0.25μm刻线工艺制造，并支持125MHz的SGRAM显存（现在一般都采用100MHz SGRAM)。它最为引人注目的是第一个使用了S3TC技术（S3 Texture Compress, S3纹理压缩技术)，将使目前的3D纹理所占用的内存空间减少80%以上，从而使帧缓存空间扩大了一倍，这将对提高3D图像的显示速度大有好处。S3TC也被微软选定为标准的压缩技术而用于最新的DirectX 6.0版本中，说明它的确是一项先进的技术，将其用于D3D则非常有助于在现有的计算水平下制作出更为复杂和华丽的3D游戏。 北京 赵敌民

Matrox即将推出基于MGA G-200芯片的显示卡

Matrox最近推出的Productiva G100显示卡取得了不小的成功，不过它还不能算是真正的2D/3D全功能显示卡，其主要应用于平面显示和3D工程绘图，对3D游戏仍不能很好的支持。目前Matrox正在加紧后期制作的MGA G-200芯片则是跨时代的产品，它将用于最新的Millennium G200和Mystique G200显示卡。G-200是一种128位2倍AGP显示芯片（另有PCI版本)，使用0.25μm工艺制造。其内部采用了双64位数据并行总线设计，支持最高达16Mb显存和250MHz的RAMDAC。为全面配合目前所有主要的3D效果，G-200采用了全新的3D引擎和绘图技术。由于使用了SRC（Symmetric Rendering Architecture，均衡透视结构)、VCQR（Vibrant Color Quality Rendering，明艳色彩描绘）和32位高精度Z缓存（32 Bit Z-Buffer）技术，使画面（包括TV Out）的质量大为提高。G-200从硬件支持最高1280×1024的32位色3D显示。以3D游戏《孤独》(Forsaken）测试，G-200的成绩为 640×480/87fps、800×600/64fps、1024×768/48fps，大幅领先Voodoo2。2D性能是MGA领先一贯领先的优势，在超越MGA-2164W（Millennium Ⅱ使用的芯片）的基础G-200上全面发挥DVD软解压能力。而且与G-100一样，G-200也是为Windows 98和Windows NT 5.0度身定做，全面支持最新的DirectX 6.0。

MGA宣布了Mystique G200捆绑三个3D游戏：Motorhead（Gremlin Interactive)、Incoming（Rage Software）和Tonic TroubleOEM版（Ubi)，每一个游戏都为G200作了特别优化，使其能充分利用G200的诸多特性 高分辨率下的三倍缓冲、真彩单象素三线过滤、VCQ（Vibrant Color Quality)、32位着色等。 北京 赵敌民

PhotoShop 5.0正式上市

世界闻名的专业图像处理软件PhotoShop 5.0的PC与MAC版同时上市。近来不少图像软件公司的新产品给PhotoShop增加了不少的压力，如台湾Ulead的PhotoImpact 4.0就相当引人注目，因此PhotoShop 5.0的上市可以说是意义重大。此次的PhotoShop 5.0比上一代有很大的进步，增添了不少新的功能和滤镜，此外还有强化了的Inertnet模块，值得一提的是Undo（取消操作）更达到了至少20级的水平，从而更方便了图像处理。此外，Adobe公司还将推出功能仅次于PhotoShop的PhotoDeluxe最新版本PhotoDeluxe Business Edition。 北京 赵敌民

LUCASARTS将推出《原力之王》

这款《原力之王》(FORCE COMMANDER)用LUCASARTS的话说它将是一款跨时代战略游戏，采用了许多最新的技术与创意。它以《星球大战》系列电影描写的世界为基础，以战略形式展现了起义军和帝国军争斗，许多著名的场面都将在游戏中再现，例如毁灭死星、突袭起义军基地等。玩家可以选择控制起义军或帝国军，完成游戏的条件除了统一之外还要俘虏帝国皇帝、黑勋爵维德或天行者卢克、参议员公主。 北京 赵敌民

EIDOS将推出《古墓丽影III》

EIDOS已经表明将在第四季推出他们最畅销的游戏《古墓丽影Ⅲ》(Tomb Raider Ⅲ)，而且同时包括PS和PC版。你将陪同劳拉从伦敦的黑暗街道到印度的沙漠中，还会到南太平洋的孤岛一游。第三代将在3D效果方面再次大幅度提升，增加了多变的天气等特别效果，而敌手的智能也大大增强。当然劳拉的打扮、装备也会有不小的变化。 本刊记者

《魔族王子》开发计划被搁置

以《魔兽争霸》为背景的角色扮演游戏《魔族王子》(Warcraft Adventures: Lordof the Clans）也许不会降临了。Blizzard最近宣布他们停止了这个游戏的制作。做出这个决定对Blizzard是困难的，他们已经此付出了许多心血，但他们认为这个游戏无法达到目前玩家所期待的高水准。世界变化是如此之快，Blizzard 不想让任何一个游戏玷污了自己的招牌，与其承受失败，不如放弃。 本刊记者

DVD游戏来了

一个叫作Infinite Ventures的公司取得了Dracula Unleashed和The Sherlock Holmes两个游戏的版权，他们想把旧的游戏重新制作在DVD-ROM上。这两个作品最早使用了交互式全电影进程。The Sherlock Holmes长达四个小时，共有九个独立的冒险故事，而Dracula Unleashed有九十分钟，当初的画面只显示在四分之一屏幕上，现在看来是是那么粗糙。据Infinite Ventures的总裁Eugene Evans说“我们相信DVD版的游戏品质，将建立起一个新的标准。”因为新版本的游戏将采用MPEG-2压缩并支AC-3音频标准，在视觉和听觉上都达到前所未有的豪华程度。预计Dracula Unleashed在今年秋季推出，而The Sherlock Games将等到1999年。Evans表示，他们将不断在游戏中添入新的特性，并且会制作供交互式电视设备使用的产品 。 本刊记者

《疯狂大脚车II》推出演示版

毫无疑问，微软在游戏界的地位也越发不容忽视了，前

不久刚推出Outwars的演示版，五月初又推出了赛车游戏《疯狂大脚车》的续作《疯狂大脚车Ⅱ》(Monster Truck Madness 2)的演示版。二代增加了不少新的卡车和赛道，同时一代中的11种卡车都保留下来了。游戏画面和音效得到很大的提升，甚至比赛环境中的天气也变得阴晴不定。游戏支持3D加速卡，但并非必须。而且你已知道这是微软的作品，它只支持DriectX，并没有为任何一款3D芯片作优化。玩家可以使用演示版免费地在Internet Gaming Zone上与全世界的玩友比赛。

本刊记者

《神话II》进行开发

Bungie在前两天才推出了《神话》(Myth)的Patch 1.3，随即又向游戏界公布了《神话Ⅱ——邪灵》(Myth Ⅱ: Soulblighter)的开发计划。整个游戏的制作计划将在今年展开，游戏的情节还是在一代的基础上继续发展：当Myth大陆上堕落之神的恐怖军团被完全消灭后，一代中的国王Alroc苦心经营的和平并没有维持多久，因为有让他意想不到的敌人开始对他的国度进攻，这些敌人比堕落之神的手下更加凶狠和残暴，如果不能将他们杀个精光，Alroc就不用再考虑什么和平和安宁了。游戏将包括多种结局和大量的关卡，Bungie吹嘘在Myth Ⅱ中将有相当多的改进，而且这些改进主要集中在游戏引擎的效能上，例如游戏引擎将引人新的3D物件，包括了吊桥和风车等 照明系统将支持有色光源和阴影效果 四个互相交错的3D网格将使地形更加光滑，同时也支持更多的地形效果；3D的火焰使战场更加真实，并且会对部队造成伤害 场景中生物的种类将增加，包括家禽和其它牲畜。

北京 风使

电脑游戏预定发行榜

游戏名称	制作公司	发行公司
1998年6月		
生化风暴Ⅱ：公司之战(Cyberstorm 2: Corp Wars)	Dynamix	Sierra
破晓战争(Dawn of War)	Virgin Interactive	Virgin Interactive
危险的地牢(Deathtrap Dungeon)	Eidos	Eidos
沙丘2000(Dune 2000)	Westwood	Westwood
火之队(FireTeam)	Multitude	Multitude
半生(Half-life)	Valve Software	Sierra
疯狂的三月(March Madness)	EA Sports	EA Sports
微软棒球3D(Microsoft Baseball 3D)	Microsoft	Microsoft
实感足球(Sensible Soccer)	GT Interactive	GT Interactive
战争之潮(Tides of War)	Devil's Thumb	GT Interactive
战争游戏(War Games)	MGM Interactive	MGM Interactive
银行飞将Ⅴ资料篇(WC:Prophecy Mission Pack)	Origin	Electronic Arts
X档案(The X-Files)	Fox Interactive	Fox Interactive
狮王传说	富峰群	富峰群
科隆战争——受咒之地	富峰群	富峰群
刘备传	智冠	智冠
大富翁Ⅳ	大宇	大宇
1998年7月		
最终幻想Ⅶ(Final Fantasy Ⅶ)	Squaresoft	Eidos
警察抓小偷Ⅱ(Lode Runner Ⅱ)	GT Interactive	GT Interactive
捍卫雄鹰4.0(Falcon 4.0)	MicroProse	MicroProse
梦幻体育99(Fantasy Sports Pro 99)	Sierra Sports	Sierra Sports
机甲指挥官(MechCommander)	MicroProse	MicroProse
云斯顿赛车50年(NASCAR 50th Anniversary Pack)	Sierra Sports	Sierra Sports
罪(Sin)	Ritual	Activision
终极文明Ⅱ(Ultimate Civilization 2)	Microprose	MicroProse
虚幻级别编辑器(Unreal Level Editor)	Epic Megagames	GT Interactive
警戒(Vigilance)	SegaSoft	SegaSoft
七年战争	富峰群	富峰群
第三地球	富峰群	富峰群
地狱徽章	富峰群	富峰群
三国风云资料篇	世纪纵横	世纪纵横
风色幻想	弘煜科技	弘煜科技
古文明霸王传	宇峻	智冠
魔幻天下	光谱	光谱
网战俄罗斯	光谱	光谱
暗棋大师	光谱	光谱
决战中国象棋Ⅱ	智冠	智冠
风云	智冠	智冠
东方战记之斗战胜佛	安峻	安峻
大法师	博羽咨讯	博羽咨讯
生死之间Ⅱ	创意鹰翔	创意鹰翔
世纪战略	逆火	未定
天地家	腾图	腾图
龙之城	八爪鱼	腾图
西游记之齐天大圣	前导	前导
1998年8月		
10Six	SegaSoft	SegaSoft
巴拉度之门(Baldur's Gate)	Bioware	Interplay
掌握中世纪(Get Medieval)	Monolith	Monolith
国际长程大赛车传奇(Grand Prix Legends)	Sierra Sports	Sierra Sports
可怕的舞会(Grim Fandango)	LucasArts	LucasArts
天定头领(HeadRush)	Sierra Attractions	Sierra Attractions
退却(Recoil)	Virgin Interactive	Virgin Interactive
老虎森林99(Tiger Woods 99)	EA Sports	EA Sports
3D迷你高尔夫(3D Ultra Mini Golf Deluxe)	Sierra Attractions	Sierra Attractions
妖怪村主题乐园	世纪纵横	世纪纵横
三界喻Ⅱ	第三波	第三波
水浒传	智冠	智冠



我想学电脑

来自青海省的调查报告

中国科协宣传部

科技是第一生产力。随着电子信息技术的发展，人类正在进入信息时代，进入一个以知识为基础的知识经济时代。谁掌握了科技和信息，谁就掌握了未来。国家如此，民族如此，个人也如此。

作为信息时代的关键工具，计算机正成为人们日常生活不可或缺的助手，计算机正进入国民经济的各个领域，进入五湖四海的千家万户。

当发达国家和我国东部地区的一些城市的电脑普及率“步步升高”的时候，在我国中西部的欠发达地区，还有5000万为温饱发愁的人们。脱贫致富，是西部地区政府和群众最大的梦想。

落后面貌如何改变?差距和距离如何缩短?如何实现东西部的相互补充甚至比翼齐飞?治贫先治愚，扶贫先扶教，必须依靠科技和教育的力量，提高群众尤其是青少年的素质，改变观念，增强自我发展的能力，实施开发式扶贫。

然而，我国西部地区计算机教育普及状况究竟如何?现代科技的发展和当地经济社会有何关联?

一、“给我一个学习机会，还社会一个有用之才”

雪域高原上的青海，位于祖国的腹地，是中华民族母亲河——长江、黄河的发源地，72万平方公里的土地上生活着30多个民族的500万人口。

大部分生活在东部地区的公众很难想象，在西部边远地区、尚未脱贫的人们尤其是青少年对现代技术的渴望之情丝毫不减。

给我一个学习机会，还社会一个有用之才。一位来自青海的14岁藏族少女卓玛，说出了万千上万西部青少年的心声：我想学电脑。

去年8月，在联合国儿童基金会的支持下，国家级贫困县平安县成立了青少年科技活动中心，省科技活动中心赠送了3台单板机。作为平安一中初二5班的学生，卓玛和她的同学在这里仅能学一点指法和简单的BASIC语言。对于全县近2万中小学生来说，教育系统的26台电脑无疑是杯水车薪。

作为青海省的“发达地区”，平安县尚且如此，其他地方可想而知。平安县青少年科技活动中心，缺少桌椅设备，缺少图书仪器，几个房间里都是空荡荡的。

再苦不能苦孩子，再穷不能穷教育。1997年4月1日，平安县少儿委员会，关心下一代委员会和青少年科技活动中心联合发出倡议：全社会积极行动起来，为培养下一代奉献爱心。倡议书呼吁社会各界为科技活动中心捐款、捐书、捐仪器和桌椅等。然而，迄今为止，全部捐款仅1万元。

二、“我抢不过女孩子”

即使在省会西宁，中小学计算机教育情况也不容乐观。

作为全国少儿计算机教育研究会会员单位，城中区少儿科教活动中心(西宁市唯一的区级少儿科教活动中心)从1985年就开始计算机教学活动，至今仅建成一个共有26台计算机的教室，包括3台386型、裕兴普及型电脑2台、小霸王学生电脑3台、中华学习机3台和15台单板机。

就是这样的条件，要安排全区小学的计算机教学，从周一到周日，从上午到下午，这间电脑教室都被安排得满满的。由于使用频繁，几台计算机故障频繁，已经不能使用。

在一个拥挤破旧的房间里，一百多名小学生挤在一起，4-5个人共用一台计算机——外形颇象电视机的单板机，这是一种在内地早已被淘汰、甚至被送进博物馆的机型。为了能上机操作，这些小学生每次都要提前1个多小时来排队；为了能多一点上机时间、4、5个人每次都要费尽心机“抢电脑”。

南方小学三年级的李江说：“我特别喜欢电脑，

可是每次上机我都抢不过女孩子，她们掐我。”童言无忌的他举起了还留有掐痕的小胳膊。

西宁市第二机床厂的丁维珍每隔一个星期，都要带着小学三年级的儿子张志磊，午后1时出发，用20分钟赶到中心“抢电脑”，排队等候2时30分开始的上机。

青海省社会科学院的郑家强正好送女儿苏莹来学电脑，她告诉记者：现在一家三口都在学习电脑，互相讨论，热情蛮高。从3月到5月，2个多月里，苏莹上机次数才3次，每次时间也就二十分钟左右。“为了上机，小朋友还吵架”。

在十八名送孩子来学电脑的家长中，随机搞了小调查：家里有电脑(还是学习机)的只有1人，条件允许的情况下，100%的家长都愿意买一台电脑，1-2年内计划购买电脑的家长有6人。

尽管条件艰难，城中区少儿科教活动中心坚持计算机教学13年，共举办培训班145个，参加人数8800多人。21名学生在国家、省、市计算机比赛中获奖。一些学生成为计算机专业人才。

每年都有1500名学生“幸运”的参加城中区少儿科技活动中心的培训，报名的更多，计算机学科成为中心最热门的学科。但是，供不应求的矛盾远未解决。更多的青少年被拒之门外。

专家指出，城中区多年的实践表明，中西部地区的青少年不仅对现代高科技很感兴趣，而且能够在艰难的条件下作出好的成绩。

三、“在庙无神”：绝非偶然现象

在各方面的支持下，今年6月，西宁市城中区少儿科教活动中心将把三楼全部建成计算机室，然而时至今日：必要的硬件设施仍然没有落实。找财政，财政拿不出这笔钱来购买计算机；问学校，学校更是捉襟见肘。从事数十年少儿科普活动的中心主任张历才，只能“望室兴叹”。

这种“有庙无神”的现象，在青海省的中小学中普遍存在。

西关街小学是“联合国教科文组织LPN学校”，西宁重点小学，1985年省教育部门赠送10台CAMK机，几年前，因为种种原因，这些属于淘汰机型的机器已不能使用。由于缺乏经济实力，学校的计算机教学基本处于停顿状态。在教学用房非常紧张的情况下，学校挤出两间教室，依靠社会力量坚持计算机教学。但是，学生上机的机会依然太少，有的只能在不能使用的键盘上练习指法的灵活性，甚至在键盘纸上练指法。1997年，学校选派30名中青年老师参加计算机培训，但是“巧妇难为无米之炊”，他们所学的知识由于学校没有计算机变得“毫无用武之地”。

西宁市另外一所重点小学的情况也颇为类似。始建于1913年北大街小学，被国家教育部确定为全国首批现代教育技术实验学校。据校长高月英介绍，全校仅有的一台电脑被用于管理，计算机教学根本无法开展。学校自筹部分资金建设的教学活动楼落成后，将开辟计算机教室，但是由于奖金不足配套设备很难添置。北大行小学曾经向全校1300多名学生的家长发出调查表，征求在适当收费的前提下开设计算机课的意见，调查表共回收95%，不同意开课的家长不到10人。

据西宁市教委负责人介绍，全市96所中学中有10台以上计算机的中学有9所，这意味着能开设计算机课；1台以上计算机的6所，只能作为教学管理用。84%的中学没有计算机。由于经济发展跟不上，财政困难，在全市中学中实施“微机工程”最快也要在5年之后才能被列入计划。

作为提高青少年科学文化素质的重要基地，偌大的青海省科协青少年科技活动中心里，也只有1台586电脑。据青海省科协党组书记尹文基介绍，西北五省的经济本来就都落后，青海省相对来说更加封闭：在西北五省的青少年科技活动中心中，只有青海省没有设立电脑教室，陕西、甘肃、宁夏和新疆的省科协都已有电脑教室。

四、对200名中小学生的调查

在青海，在我国的西部地区，象卓玛、李江这样渴望接触现代高科技的青少年还有很多很多。青海省科协青少年科技活动中心对西宁市200名中小学生进行的电脑普及抽样调查结果表明：虽然65%的学生没有参加过电脑培训，90%以上的学生家里没有电脑，但是100%的学生都想学习电脑。

在回答“你想学习电脑吗?为什么?在学习电脑方面你有什么希望和要求?”这一问题时，9岁的西关街小学学生刘建丽，写下了一段质朴动人的话：“我想学电脑，因为它可以帮助我们学习，做游戏、听音乐。还可以帮助我们开阔思维，所以我想学电

脑。在学习电脑方面我的希望是每个同学都能坐在自己的电脑面前打字、游戏、听音乐，希望学校能给我们提供电脑，我还希望家家都有电脑，互相联网。”

14岁的西宁市11中学生冯佳的回答也许成熟一些，但其期望之情仍然溢于言表：“我十分想学电脑，因为在现在的社会里，科技非常发达，如果我们不从小学习电脑知识，就会被无情的排挤，不能只学好数、理、化，在今后的社会中这些都要走向自动化。在学习电脑方面，我希望国家、省、市领导多关心我们的电脑教学，最好可以做到每个人一台机子。”

孩子的话，充满对未来的憧憬和希望。而这希望，又有多少能够实现呢？

五、扶我上马走一程

科教兴国是我国的国家战略。

百年大计，教育为本。时代呼唤教育的现代化，呼唤人才培养方式的现代化。将计算机应用于教育教学领域，正是现代化教育的重要手段，是当前我国中学小教育改革的一项重要内容。

《中国教育改革和发展纲要》提出，中小学要由应试教育转向全面提高国民素质的轨道。1993年，全国中小学计算机教育工作座谈会召开。1994年，国家教委颁布《中小学计算机课程指导纲要》。

九十年代我国中小学计算机教育的任务是：全面贯彻教育方针，为中小学教育改革和发展的总体目标服务，为提高全民族的科学文化素质服务，为二十一世纪我国中小学计算机教育的进一步发展打基础，逐步建立具有中国特色的中小学计算机教育体系。

中小学计算机教育的发展战略是实施有计划、有重点、分地区、分层次发展的战略。坚持分地区、分层次的分类协调发展，坚持计算机教育环境、计算机辅助教学和辅助管理、课程教材建设、计算机教育理论研究、计算机师资队伍建设等5方面协调发展。

在这样的任务和战略思想的指导下，从80年代初就开展的我国计算机教学取得了显著成绩。据统计，全国80多万所中小学校中，已有近3万所配置了不同档次的计算机，并开设了计算机必修课或选修课。

随着网络化时代的到来，中小学计算机教学也从以计算机基础知识和简单编程语言BASIC为主，向信息交流过渡。在北京等地的中小学中，计算机教室正向“网络教室”方向发展。而在中西部地区，落后的经济制约了计算机教育的发展。

世纪之交，我国正处在“三步走”发展战略的关键时期，中华民族的腾飞，必须是各民族、各地区的协调发展，共同进步。东西部协调发展，已是大势所趋。

科教兴国，国兴科教。据悉，我国中西部地区的科技教育事业之所以落后，和当地经济发展密切相关。青海省近5年保护了8.68%增长速度，去年的国内生产总值仍然只是202亿元。经济结构上，国营经济占据80%，个体经济仅为3%。典型的“吃饭财政”，导致收入大都成了人头经费。用于发展的钱少之又少。虽然加大了对科技教育事业的投入，但是“蛋糕”本来就这么大，仍然无济于事。在青海，省会和其“发达地区”的计算机教育情况都是这样的，牧区更是不堪设想。

发展才是硬道理。一方面，中西部要自立自强一方面，必须得到外界的扶持。这种扶持，有国家的倾斜政策和优惠政策，也有人才和智力上的扶持。

六、科技育项工程即将启动

计算机要从娃娃抓起。据悉，中国科协正在发起实施“科技育英工程”，在东部地区发动社会力量捐助计算机及相关教育器材和学习资料，在西部省份建立“青少年电脑教育”，通过加强校外计算机教育，帮助有志青少年学习计算机，鼓励他们成长成才。

《大众软件》读者服务部(晶合顺达公司)率先响应，捐出50台计算机首先在青海建立电脑教室。

科协书记处书记常志海说。交通不便，信息不畅通，是制约中西部地区发展的“瓶颈”。扶贫的关键在于提高人的素质。在沿海发达地区，小学3年级就开始学习计算机。在大中城市的厂矿机关，有大量的计算机闲置，而在西部地区，中小学使用的计算机是早已被淘汰的机型，这种反差太大，必须改变。

展望明天，一座座电脑教室将在中西部地区建立，成千上万的青少年将露出灿烂的笑脸。

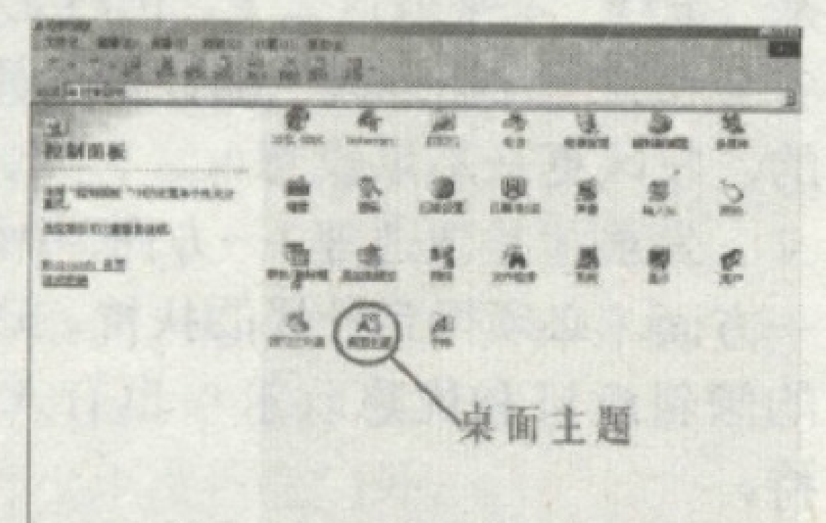
感受 Windows 98

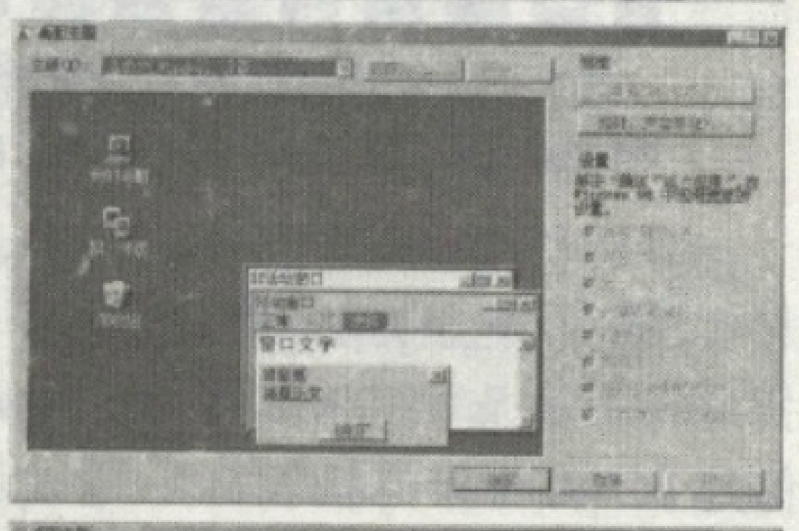
如果你曾经在几个月前安装使用过Windows 98 bate 3版，然后便认为Windows 98就是这回事，那么你就错了。自从在2月份我安装了Windows 98 Rc版本后，我的使用感受是：版面清新、使用方便、速度提高(相对于Windows 95)。而最能让我感到兴奋的是，使用了两个多月还没有死过一次机。现在，就让我们一起来感受一下Windows 98的新意吧。

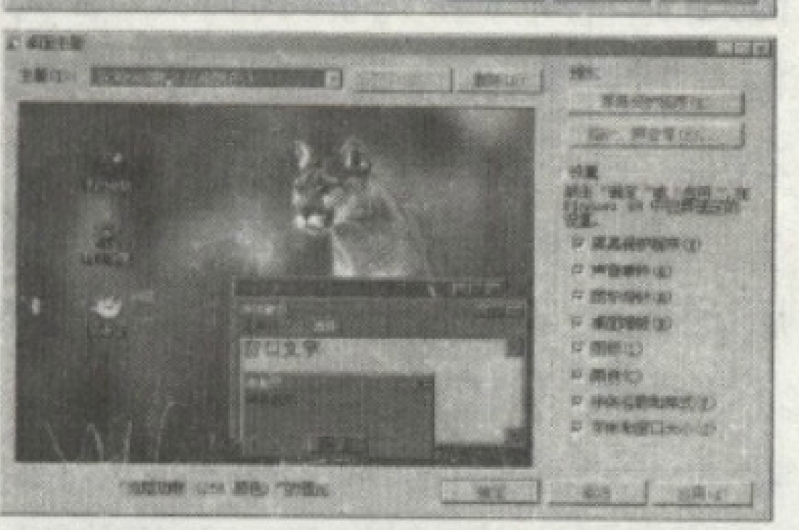
广州　阿彪

一、丰富多彩的桌面主题

当我们第一次看到Windows 95的桌面时，我们都会禁不住喊一声:"好棒呵!"但几年下来，我们对它的"棒"便早以熟视无睹，甚至觉得它实在太单调无味，完全没有了初见时的喜悦。而现在的Windows 98却为我们的桌面带来了很多的新意。







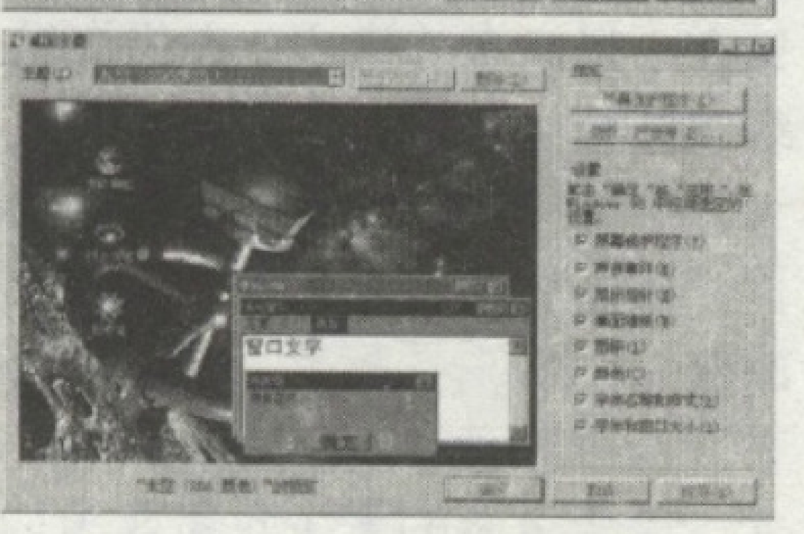


图 1-4（由上至下）

首先，当我们打开Windows 98的"控制面板"后，我们会发现它比Windows 95多了一个内容:"桌面主题"(图1)。打开"桌面主题"，你就会看到图2所示的画面。点按"主题栏"便可选择你感兴趣的桌面主题了。

"桌面主题"的内容分别有17个既定方案，你可以随意选择其中的一个主题作为你的桌面主题，例如"危险动物"和"太空"(图3、图4)。如果你对微软既定的方案不感兴趣，那么你也可以选择最后一条"其他"的选项，来寻找你自己制作的主题。

"桌面主题"的改变，随即带来的是动作声音和各种图标的改变。例如，当你选择了"危险动物"作为你的"桌面主题"后。在使用中你会发现，当你进入或退出Windows系统的时候，你的音箱里就会传出一段制作精良的带着浓烈非洲色彩的音乐和动物在大自然中奔跑的音效，音效，时间虽短，但音效画面壮阔大气。而在各种不同的桌面动作执行中，你又会听到各种不同的声音效果。有虎啸、风掠、草摇等等充满大自然味道的声音，让人仿如置身于大自然的工作环境里。而更妙的是，当你用鼠标打开一个程序时，在等待打开的过程中，你的鼠标会变成一只可爱的小蜜蜂展翅于你的屏幕之上，生动有趣。

二、活了的文件夹

Windows 98中的文件夹有很多很实用的功能，当然画面也变得漂亮了，光是那图标上的颜色就比Windows 95活了很多。

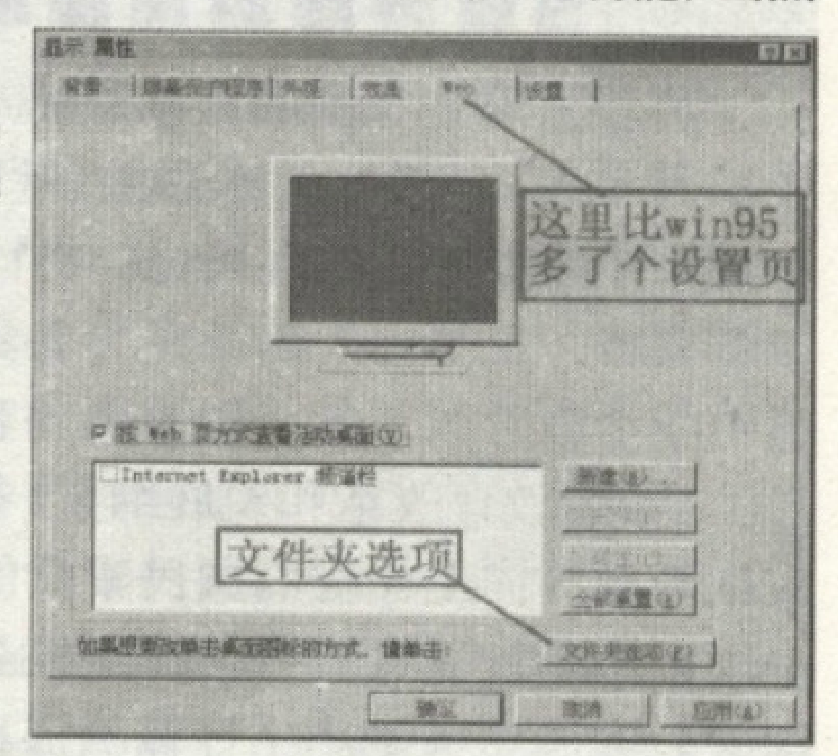


图 5

Windows 98新增了一个"自定义文件夹"选项，这个选项可以在以下多处地方找到:文件夹内点击右键；文件夹上方的"查看"选项内；"显示属性"的"Web"设置页右下方。让我们一起来看看它的新鲜之处。在桌面空白处点击鼠标右键，打开"显示属性"，点选"Web"出现如图5所示的版面。

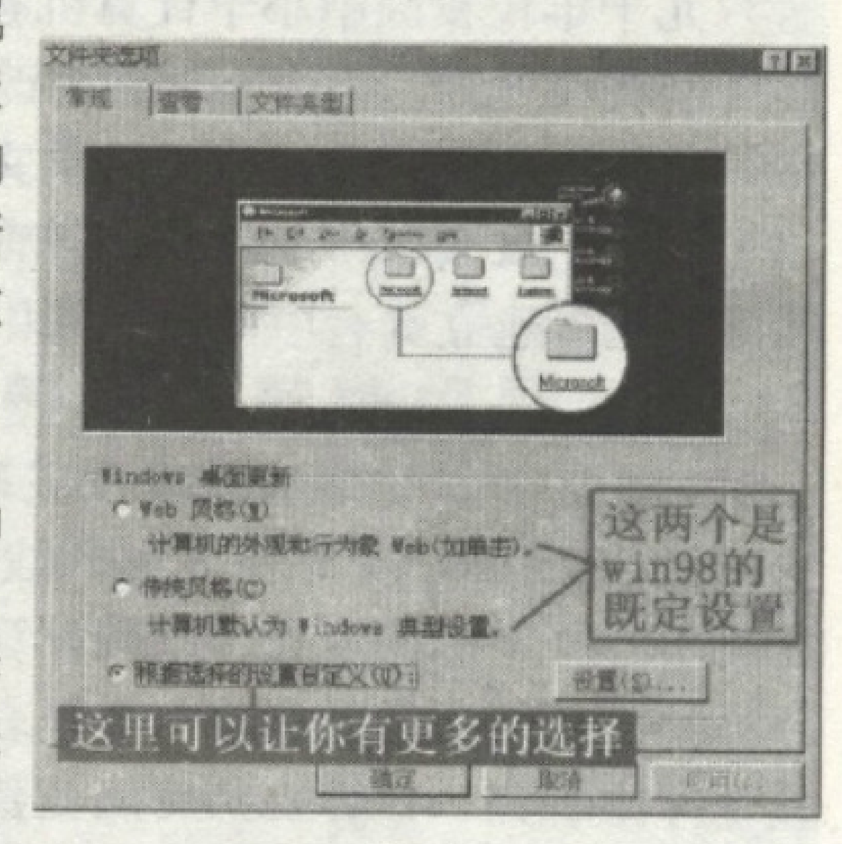


图 6

在右下角选择"文件夹选项"，进入设置版面(图6)。第一个选择是"计算机的外观和行为象"Web"；第二个选择是"计算机默认为Windows典型设置"的传统风格；第三个是"根据选择的设置自定义"能让你创造个人风格的文件夹设置选项。接下来的事情就是根据你自己的喜好来自定你的文件夹风格了。文件夹里的一些新功能予人方便的地方很多，这里不妨举两个例子:

(一)预览功能

将文件夹设置为“Web”风格后，当你在文件夹内将鼠标指向某一个文件，文件夹左面便会显示这个文件属性内容及让你预览文件内容。让你可以在众多关闭着的文件内轻易地找到你想打开的文件(图7)。

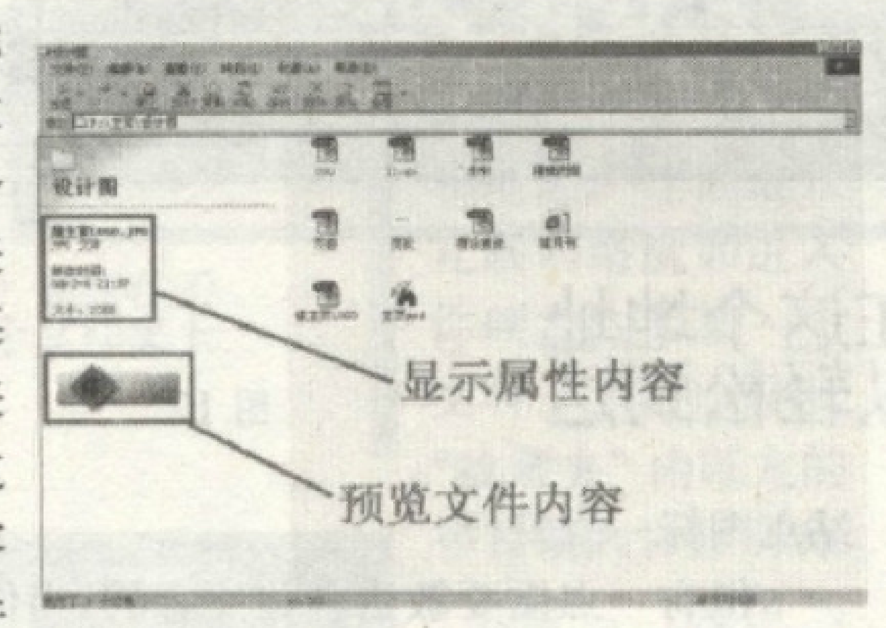


图 7

(二)路径地址

在文件夹上方的工具栏里有一个叫“地址”的栏框，它的作用是为你显示该文件夹的存放路径，而它的附属功能则是让你可以在原地寻找其它文件夹及不用专门打开浏览器就能进入你指定的网络站点。方法是在“地址”栏框内填上你需要打开的文件夹路径或需要进入的网站地址，按回车。你所选择的文件夹或站点马上就会以新开窗口的形式出现在你的屏幕上(图8)。

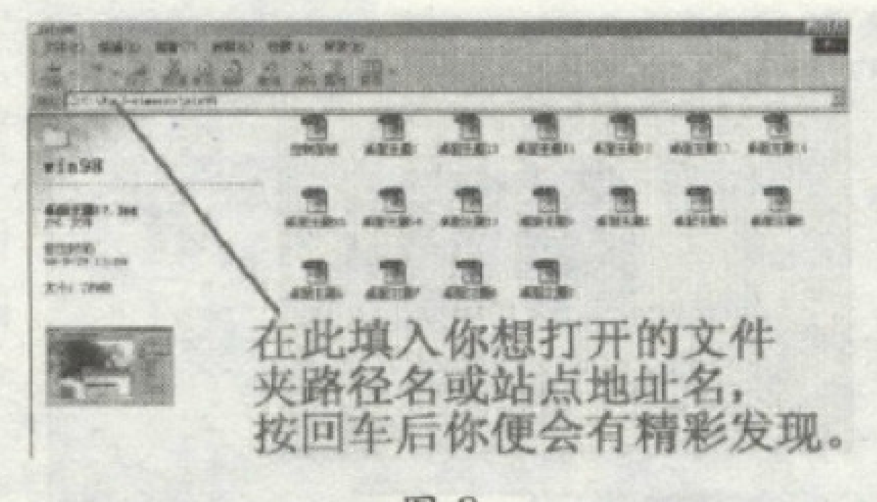


图 8

(三)以单击打开文件

当鼠标指向某文件项时，鼠标便自动变成一只可爱的小手来选定这个文件，此动作代替了Windows 95中的单击选取。接下来，只要再单击一次就能打开此文件。也就是说，欲打开一个文件，你现在所付出的劳动只是以往的一半。

三、每个人都可以是Windows 98的化妆师

在Windows 95里，我们可以通过改变“显示属性”为自己的系统外观创造自我的风格，但Windows 95的色彩选择毕竟单调了点，而Windows 98在这方面所提供给你的细致心思，却可以让你的外观设置更加锦上添花。通过颜色的渐变，你的文件窗框马上就会活跃起来，而不再是单调乏味的了。多花点心思，设置好你系统外观的个人风格后，你就会有种“Windows 98的化装大师”的自豪感。(图9)

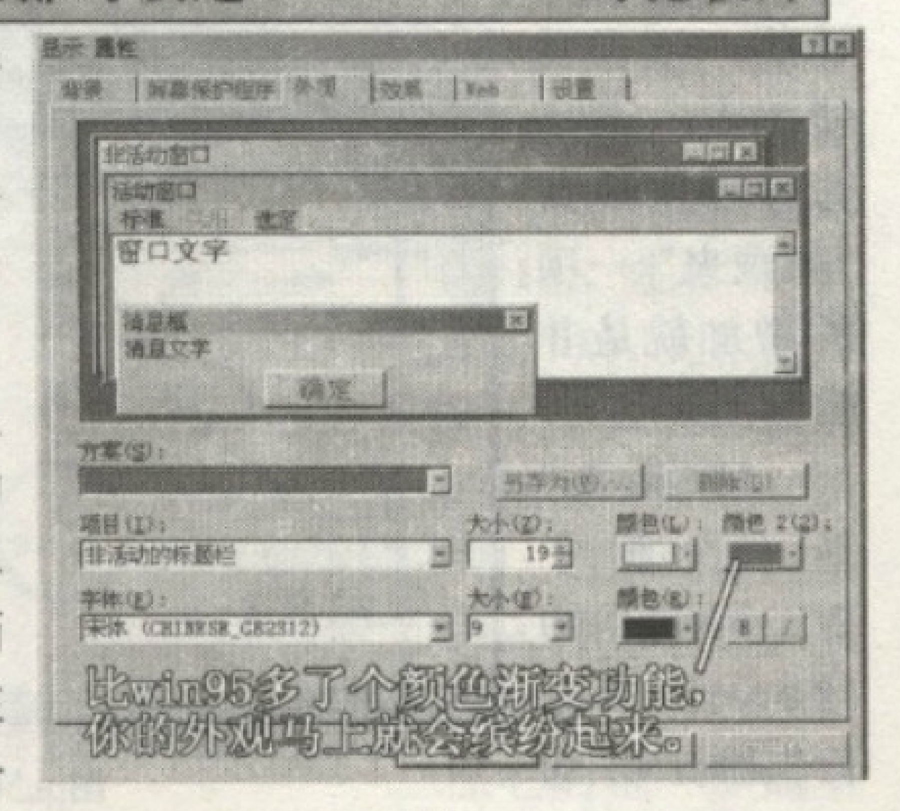


图 9

四、常用程序一目了然

在Windows 95的应用过程中，我们常会碰到这样的事情:将桌面上的所有打开了的文件最小化，然后点击“我的电脑”或其它放在桌面上的程序快捷图标来打开需要寻找的东西。这一串动作很让人烦。于是软件专家们就编了个专门用来减轻这个经常让人手忙脚乱的动作的软件。而其中的出色表现者是Jet-toolbar。这个软件的作用就是在你的桌面下方增加一个菜单条栏(也可以是其它形状的)，可以让你将所有你经常或不经常打开、关闭的程序快捷方式放在栏内，并总是悬浮在前，使你在打开了多个文件后再打开其它程序或文件时可直接点击栏内的图标，从而免去了那一连串让人烦心的“最小化”动作。现在，Windows 98已经解决了这个问题。Windows 98的“开始”菜单栏本身就具备了这个功能。只要你将任意一个程序图标甚至文本文件的图标拖向这个菜单栏，它便马上为你在栏内生成一个快捷方式图标。从今以后，无论你的桌面上打开了多少个文件，只要你轻点一下这个栏内的快捷图标，你想要看到的内容马上就会出现在你的眼前。现在就请大家一起来看看图10中我的“开始菜单”栏里都放了些什么吧(图10)。

开始菜单 浏览器 收件箱 地址薄 C盘 A盘 D盘 E盘 F盘 G盘 控制面板 览图器 地球村 ICQ 拨号连接 语音电话 活动桌面 打开的word文件 计划任务 ICQ CPU散热 时钟

开始 Microsoft Wor... 22:42

图 10

五、活动桌面

“活动桌面”是一个让你用起来很爽的工具，无论你在桌面上打开了多少个窗口，只要你一点“活动桌面”，所有打开的窗口一下子就全部变成“最小化”躲在了“开始菜单栏”里去，被打开的窗口掩盖了的桌面马上又再呈现在你的眼前。它的快捷方式就放在“开始菜单”栏里，方便易用(图11)。而如果你打开“开始菜单”由“设置”进入“活动桌面”，那么，你就会看

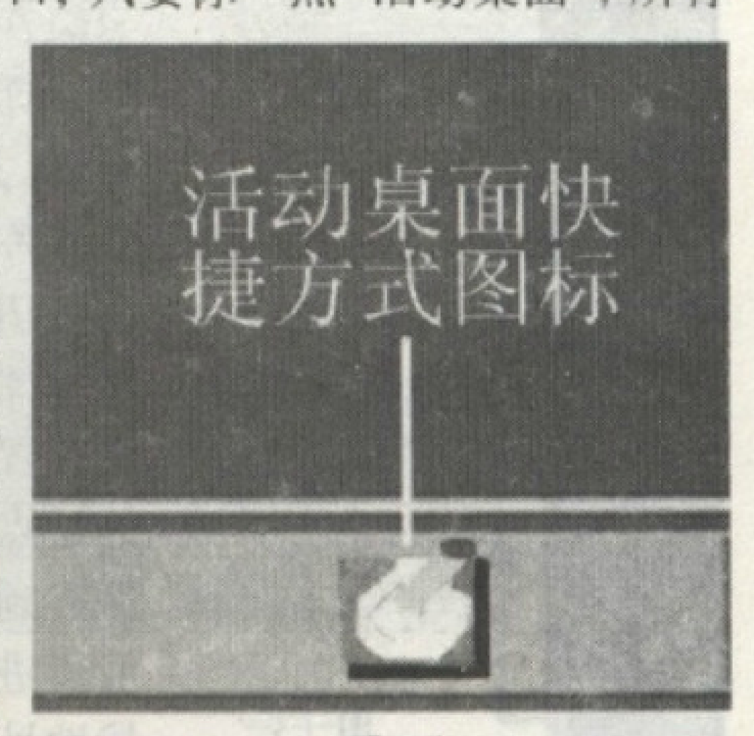
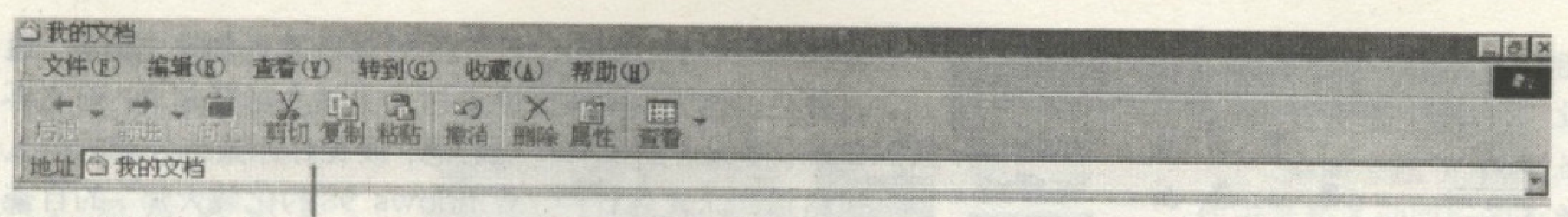


图 11



无论你正在打开的是什么文件，只要在这个地址栏填上你想要去的站点地址，你就可以轻松到达

图 12

见“活动桌面”里的另三个功能:按 Web 页查看; 自定义桌面; 立即更新。至于这三个功能的妙处，相信大家都能望文知意，我便不再在此多作介绍了。

六、在任何角度中上网

这一点应该是 Windows 98 与 IE 4.0 的最出色结合之处。在 Windows 98 里，“上网之门”几乎无处不在。无论你在屏幕的哪里?正在进行什么工作?只要你想上网，你就可以在完全不用退出你正在工作的文件就能与网络连接。

首先，在屏幕下方的“开始菜单”栏里本身就备有 IE 4.0 浏览器、收件箱、地址薄、频道栏等快捷方式图标，而在你打开的多种文件里都会有“地址”栏框，只要你点一下“开始菜单”栏里的浏览器或 E-Mail 图标又或是在你正在使用的文件上方的“地址”栏框内填上你想去的站点地址后按回车或打开“收藏夹”选定一地址后，你的“拨号连接”就会自动连接网络。而如果此时访问的是你曾经去过的站点，那么，以临时方式驻留在计算机缓存内的此站点页面就会迅速打开，给你一种一按即进的速度感，那感觉简直爽呆了(图 12)。

七、“频道栏” Windows 98 上的超级地址薄

经常要上网冲浪的朋友一定会对 Windows 98的频道栏感兴趣的。这东西就放在你屏幕右方，它的功能是一个可以让你贴上图标的“地址薄”。

当你第一次装好 Windows 98 系统后，它就出现在你的屏幕右面，并且已经以图标的方式预装了几个中国热门的站点频道在内。而你也可以在任何时候为这个频道栏增加你喜欢的任何一个站点的地址。方法是打开你的浏览器，进入你要保存的站点主页，点击打开浏览器上方的“收藏夹”，将鼠标滑到“频道”文件夹位置，轻轻一点，你所喜欢的站点就会连名字带地址自动保存到你的“频道”栏里。以后再进这个站点，就不用到处找地址，更不用一个一个字母地填进浏览器上的“地址”栏里去了。只要在这个随时候命于你的屏幕右方的“频道栏”用鼠标对着你需要进入的站点图标一点就行。

这是中文win98自带给你的中国热门站点的带图标地址。

这是我自己随意增加的个人常用站点地址。

图 13

但有一点需要敬请各位注意的。当你需要重装系统的时候，新系统是不会帮你自动保留你增加在“频道栏”里的地址，在此时，你最好做个备份 (图 13)。方法是:打开“C 盘”、“Windows”，然后将“Favorites”文件夹整个复制到你的备份盘上，等新系统安装完后，再把备份复制回“Windows”内的“Favorites”文件夹里。这样，你的心血便又回到了这个为你带来很大方便的“频道栏”里。

Web设置

点这里决定是否使用频道栏。

图 14

如果你觉得这个频道栏放在你的桌面有碍你的视觉，你当然也可以很轻松就把它藏起来不让它现眼。方法有两种:点击“频道栏”右上方的叉来关闭它，在第一次关闭它时，系统会问你下次进入 Windows时是否自动打开“频道栏”，选择是否那就是阁下的事情了; 另一个方法就是打开“显示设置”选择“Web”设置页，在左面的白框内选择是否使用“频道栏”然后按确定就行了(图 14)。

八、由“收藏夹”上网络-爽呆了!

Windows 98比 Windows 95进步的地方，除了计算速度快、死机现象少(我使用了两个多月还没有死过一次机)、界面更具自由个性等外，很大部分是为配合互联网络使用方面而设计的，不但功能强大，而且方便易用。其“收藏夹”一项的增加就是非常杰出的表现。

“收藏夹”是一个附于 Windows 内的“Favorites”文件夹(图15)，它

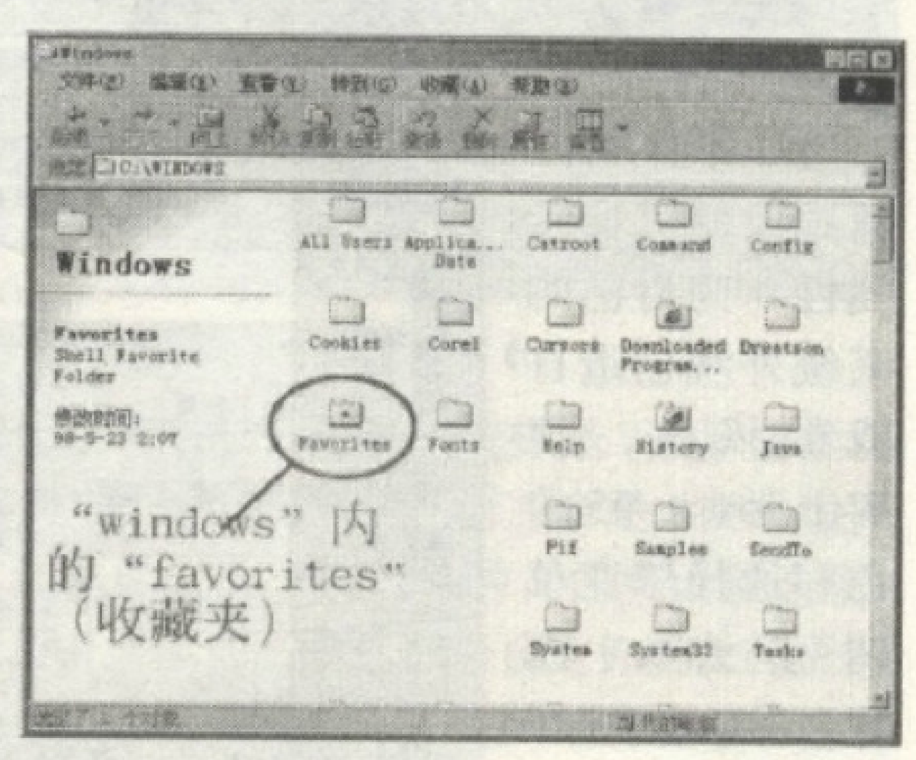
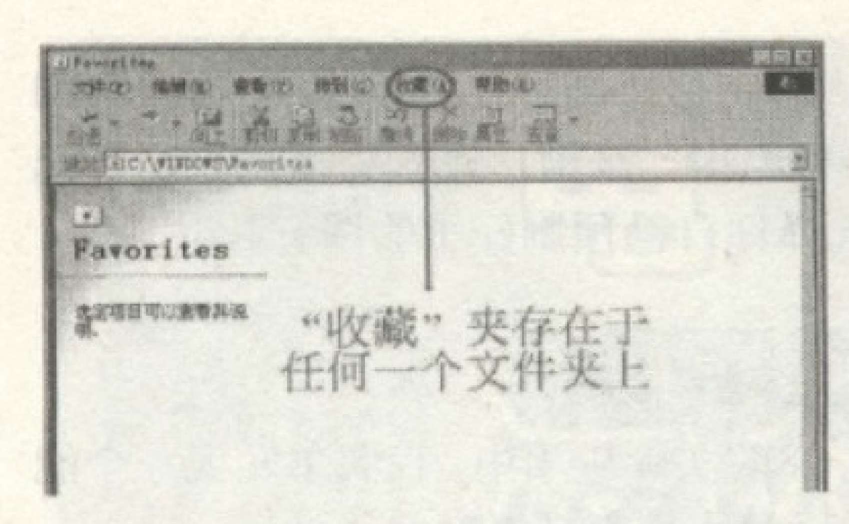


图 15



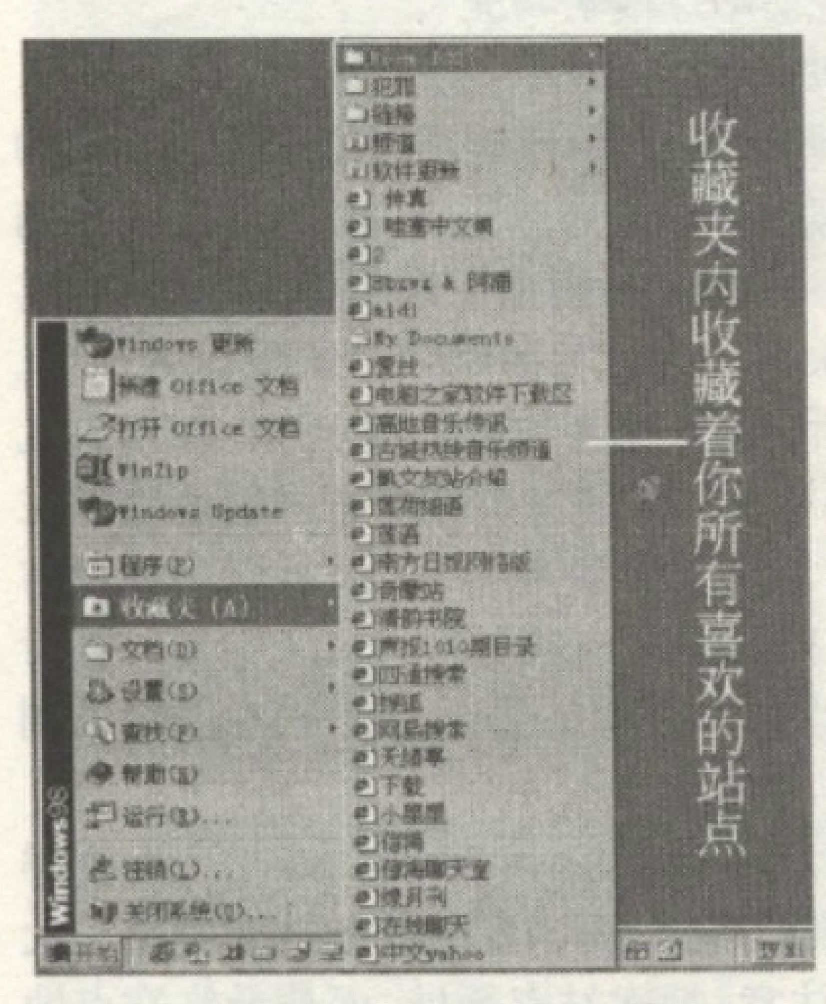


图 16、17（由上至下）

的作用就是收藏互联网络的站点图标和地址，让你进入互联网络就如进入你硬盘内的某一个文件一样的方便。"收藏夹"内既定的子目录内容分别有:"链接"、"频道"、"软件更新"等，而每个子目录文件夹内本身就自带了一些相关的站点地址。除Windows 98自带给你的站点地址外，你更可以随时增加无限量的站点地址和建立你自己命名的子目录文件夹来便于你的管理。"收藏夹"内的任何一个地址，只要你用鼠标指向它，轻轻一点，系统就会自动与该网站链接。

当然了，在日常应用中，我们选择"收藏夹"并不需要通过打开"C盘"进入Windows等一连串繁琐的动作，因为这个以予上网者方便为本的"收藏夹"几乎是遍布于Windows 98系统的各处。你既可以在任意一个文件夹上方的菜单栏上找到，也可以在"开始菜单"内找到(图16、图17)。

当你在其它工具中工作的时候，忽然需要的话，点击这个随处可见的"收藏夹"吧，那种感觉绝对够爽!

九、"计划任务"——系统维护的超级保姆

一般应用过Windows 95的朋友都会定期做"扫描磁盘"和"整理磁盘碎片"。这个工作，Windows 98的"计划任务"会根据你的设定自动帮助你完成。方法是:点击"控制面板"或在"开始菜单"栏右方的"计划任务"图标(图18)。进入"计划任务"后，文件夹内有个"添加已计划的任务"图标(图19)，点击此图标便进入计算机维护的计划设定，然后按照它的每一步提示执行就行了。其可设定的计划任务绝对不只"磁盘扫描程序"与"整理磁盘碎片"两项，而是包括"磁盘空间管理"、"磁盘清理程序"甚至还有对"CD播放器"等几十种系统工具的维护工作。至于进入此"计划任务"后需要选择一些什么任务设定，在某天的几点钟开始执行维护工作和需要多长时间维护一次，那就纯属阁下的事情了。不过有经验的使用者一般都建议两星期左右清理一次"磁盘碎片"，每一、二个月执行一次"磁盘扫描程序"。而我则最喜欢用"磁盘清理程序"来定期清理那些讨厌的*.TMP文件和滞留在缓存内的临时文件(图20)。

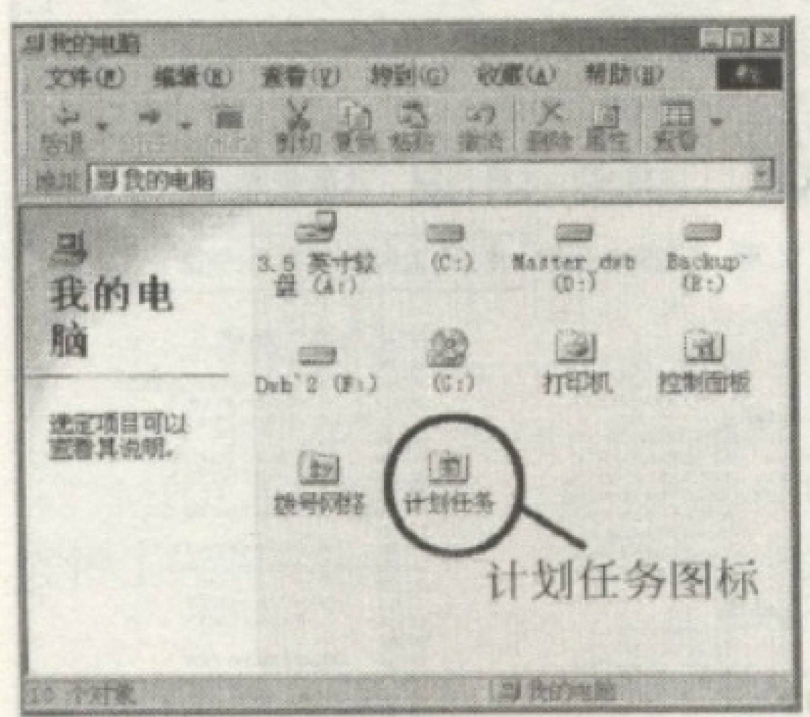


图 18

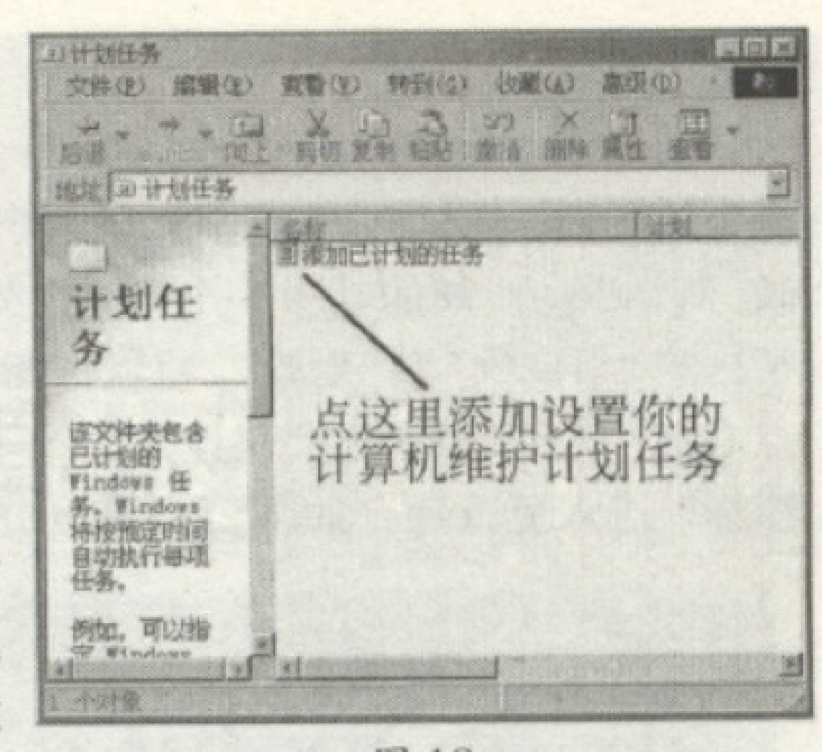


图 19

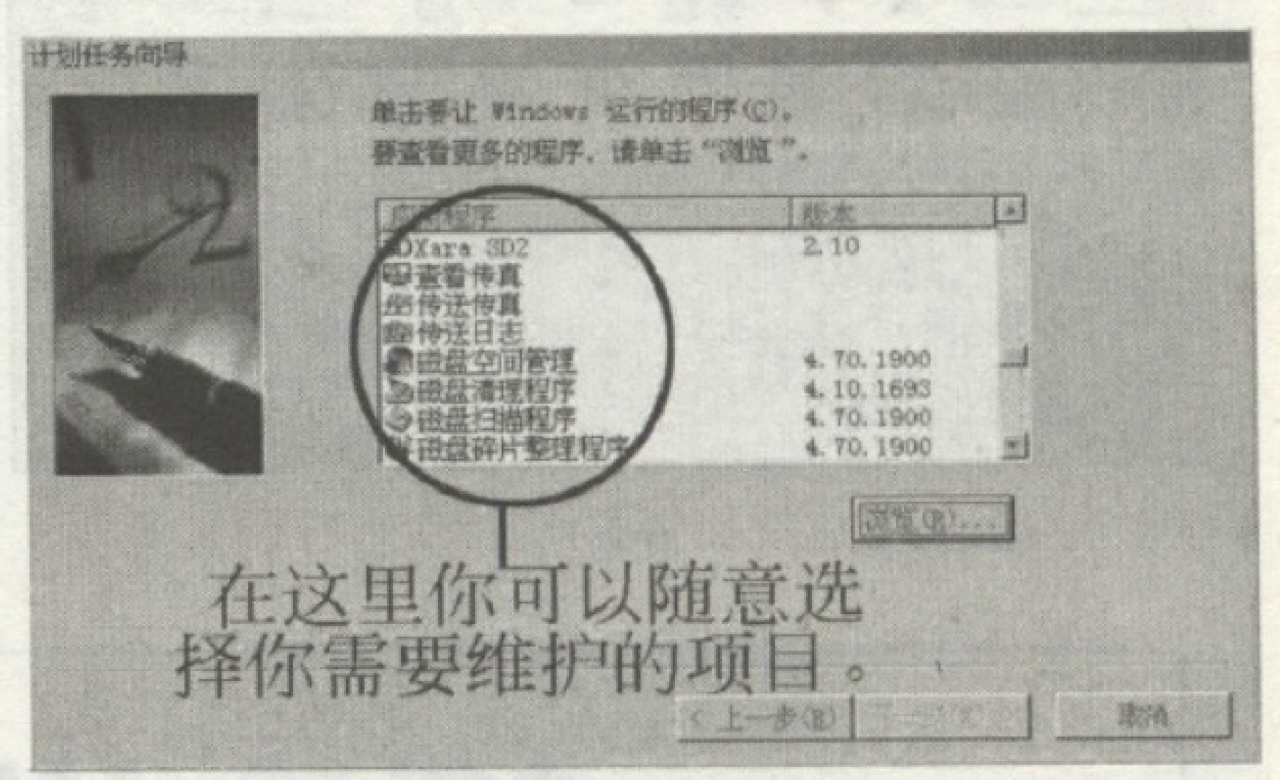


图 20

十、全个性化的图标更改

每一台计算机的使用者除了需要一个工作平台外，大都会同时使用各种软件工具来配合各种不同类型的工作。而为了在工作中方便寻找、打开这些常用的软件，Windows会为你生成各种不同类型的"快

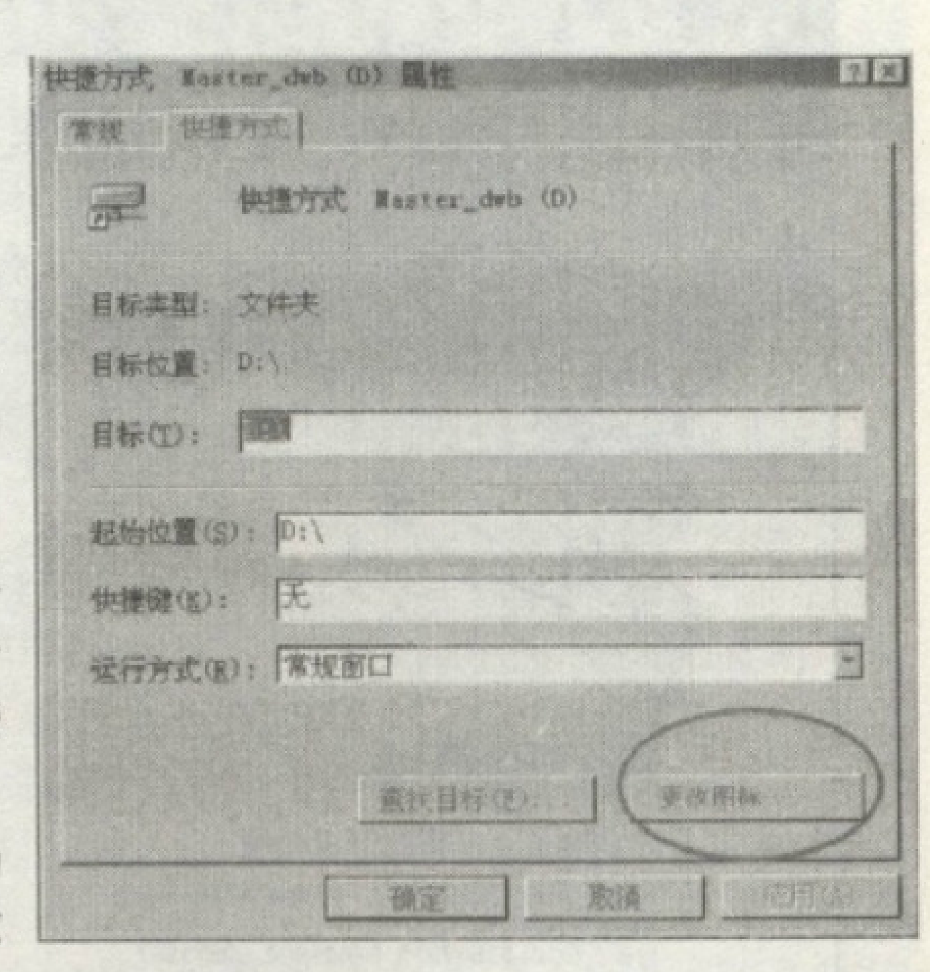
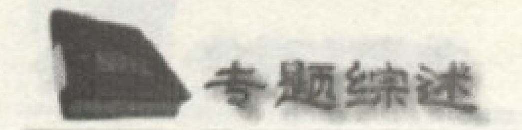


图 22



捷方式”图标。

这些图标在第一次自动生成时，它的外观未必是你所喜爱的图画，甚至有可能是你最讨厌看到的形状。这种时候，Windows 98的其中一个可爱之处就是能让你轻易地帮这些“小家伙”们“变脸”。将鼠标指向你想改变的图标，点右键，选择“属性”、“快捷方式”，在右下角点击“更改图标”进入更改项，如图21、22所示。



图22

如果你对图22内的上百个图标仍然不满意，可点击图22画面右下角的“浏览(B)”按键，进入更多更自由的选择，或干脆通过它选择你自己预制好了的图标。

十一、自带站点搜索功能

在对Windows 98的实际应用中，我偶尔发现一个能让人惊喜的功能:“自动站点搜索功能”。

我一直对现在使用的YAMAKA声卡的音色不满意，在遍找不到升级驱动程序后，希望能在YAMAKA公司的站点上找到升级驱动程序，但却苦于没有地址。晕头昏脑间也忘了应该到互联网络上的搜索引擎中搜索，竟莫名其妙地就在一个文件夹的“地址”栏内填了“YAMAKA”几个字母，一按回车后，让人惊喜的事情发生了。在不到几十秒的时间内，“YAMAKA”的主页竟然奇迹般地出现在我的屏幕上。在此，我首先必须声明一点，我以前并没有进过这个主页，计算机的缓存内就更没有这个主页的临时文件了，这次进入是纯粹由Windows 98上的IE 4.0浏览器在网络上自动帮我找出来的。

当然，后来我便发现Windows 98所以能够产生这样的“奇迹”，纯粹是因为它的IE 4.0内本身就捆绑了一大堆的搜索站点地址(注意，搜索站点地址，而非最终站点地址)。而我只是在不知不觉间鬼使神差地使用了一次它的自动搜索功能而已，揭穿了其实也没有什么神秘。但虽不神秘，却可以给使用者带来极大的方便。

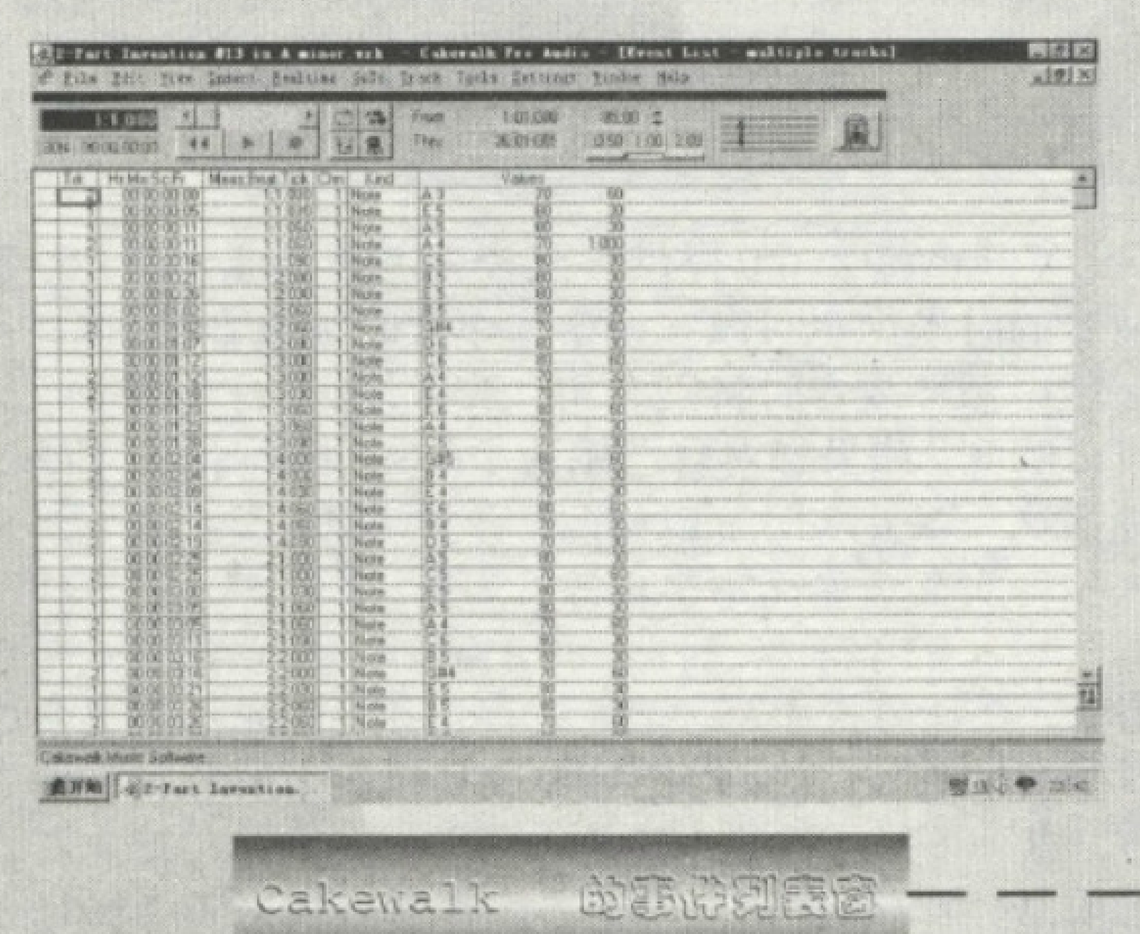


触“电”的音乐——漫谈音乐与电脑（十）

北京 白勺

3. Event List（事件列表窗）

在VIEW菜单中选NEW，然后在子菜单中选EVENT LIST即可进入事件列表窗。所有的音序软件都有EVENT LIST这样一个窗口，该窗口以列表的形式显示各种类型的事件。在这里可以插入、删除或修改各类事件，包括音符、弯音轮数据、击键速度、控制器、音色变化、波形文件、字符串、MCI命令和系统专用事件等。



Cakewalk 的事件列表窗

EVENT LIST每行列出一个事件，所选各轨的事件按时间顺序混合排列。也可同时打开多个事件列表窗，每个窗口只包含指定轨的事件。在事件列表中移动当前参数框时，Cakewalk自动更新当前乐曲位置的时间显示。放音时事件列表同步滚动。事件列表每行显示一个事件，事件有许多种，但每个事件都分为这样几项（从左至右）：

（1）轨（Trk）：表明这个事件属于哪一轨。

（2）实际时间（Hr:Mn:Sc:Fr）：以SMPTE时间方式（小时：分：秒：帧）表示事件的时间位置。

（3）音乐时间（Meas:Beat:Tick）：以“小节：拍：点”的形式表示乐曲的时间位置。

（4）MIDI通道（Chn）：表明事件的MIDI通道。

（5）事件种类（Kind）：表示事件种类。

（6）事件值（Values）：表示事件值。

MIDI事件类型非常多，尤其在Pro Audio 6.0中又进行了大幅度地扩展。下面只介绍较常用的几种。

A. NOTE(音符)：NOTE是最常用的MIDI事件，每个NOTE有三项参数：

音高：以音名及八度组表示。如果音轨为打击乐轨，音高会以打击乐器名称来表明，因为在打击乐轨中不同音高奏出的是不同的打击音色。

Cakewalk以如下符号来表示音符的升降：

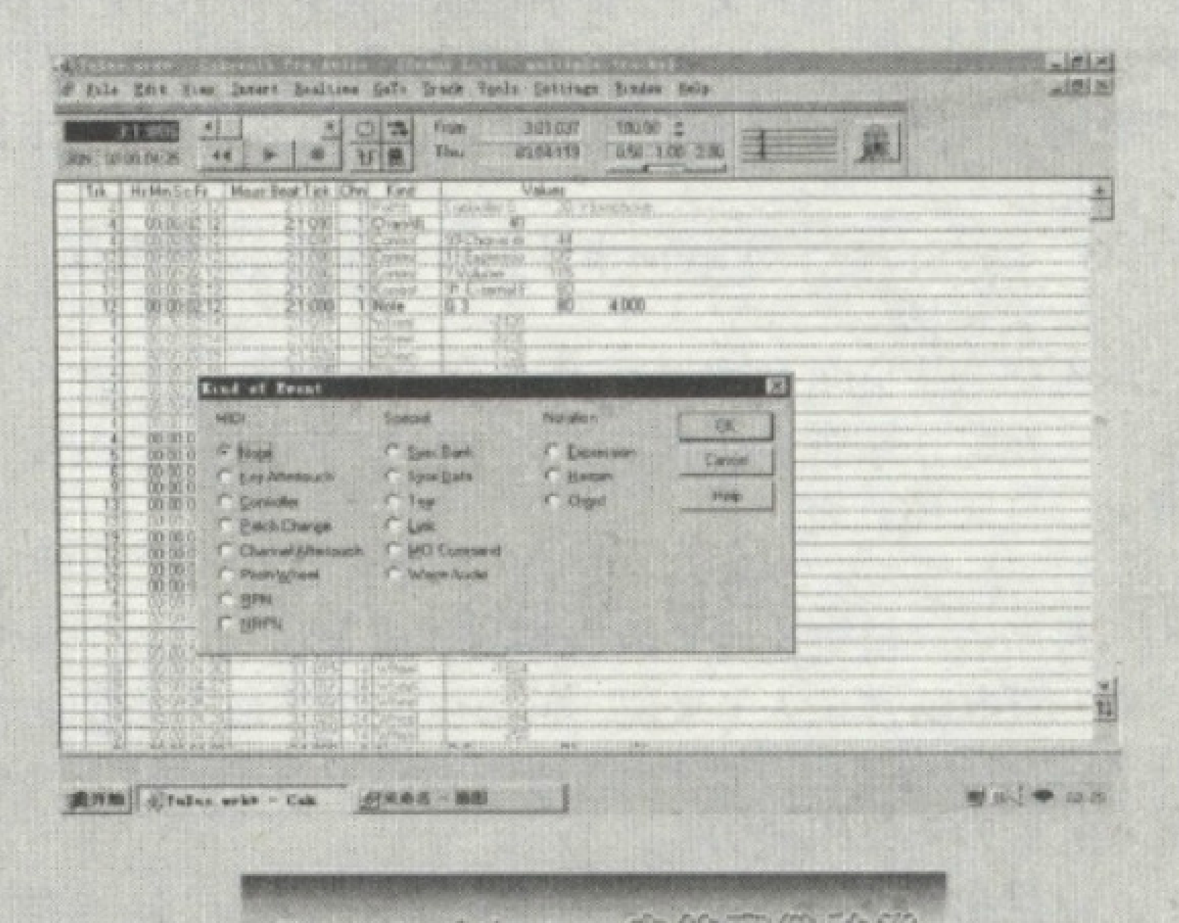
b：表示降号。

#：表示升号。

"：表示重降号。

x：表示重升号。

击键速度（0－127）：表示手指击键的快慢，通常带来的是音量的变化。



Event list 中的事件种类

音长：表明音符持续了多长时间，单位是“拍：时钟点”（长度小于一拍时只显示时钟点）。

B. KEYAFT(复音触后)：每个复音触后有两项参数：

键位：表明是哪些音的触后。

压力值（0－127）：表明击键后手指对琴键再施加压力的大小。通常电子琴和低档合成器都没有复音触后的功能。

C. CONTROL(控制器)：每个控制器有两项参数：控制器号（0－127）、控制器数值（0－127）。

D. PATCH(音色变化信号)：每个音色变化有两项参数：音色库号、音色名字或编号。

使用事件列表窗可在一个轨的任意位置变化音色，如果整轨只用一种音色，问题就变得很简单，在音轨窗的PATCH参数框中设定即可，Cakewalk每次放音时自动向各轨发送音色信息。只有当16个通道不够用（即在您的乐曲中要使用16种以上的乐器）而您又只有一件MIDI设

备时，音色变化信息才会对您非常有用。

E. CHANATF(通道触后):通道触后事件只有一项参数:压力值（0 - 127）。通道触后与复音触后不同，它不能分别表达不同琴键受到的压力，只能表达受压琴键的共同值，所以它没有键位这个参数项。

F. WHEEL(弯音轮):弯音轮是用来制作MIDI音符的滑音的。该事件的参数只有一个:弯音轮位置一从 - 8192到 + 8192，0表示复原。

G. SYSX(系统专用信息):命令Cakewalk在放音时发送一组系统专用信息，唯一的参数是系统专用信息的库号(0 - 255)。注意，MIDI是以串行方式传送数据的，也就是说同时只能做一件事。放音过程中如果发送大量的系统专用信息，音乐将会受到影响。系统专用信息不应太长，最长不应超过100字节。

在乐曲的开始处无须使用事件窗来发送系统专用信息，只要在SYSX窗口中选中“自动”参数，每次放音时Cakewalk就会自动发送相应的专用信息库。只有在放音过程中需要改变合成器的设置时，才要在事件列表中使用SYSX事件。

H. TEXT(文字):文字的参数是字符串，放音时文字不会发音，它只是在特定时间插入一些文字注释。用光标点按文字栏就可输入文字。文字可以与其它事件共处一轨，也可以独用一轨。如果把歌词单独写进一轨，放音时打开这轨的事件列表窗就能看到滚动显示的歌词，还有突出部分作指示。

I. Lyric（歌词):歌词事件只有一个参数：歌词，通常一次只包括一个字。

事件列表和五线谱是Cakewalk中仅有的能被打印的窗口，在显示事件列表窗时，在文件菜单中选“PRINT”就可以打印该列表。

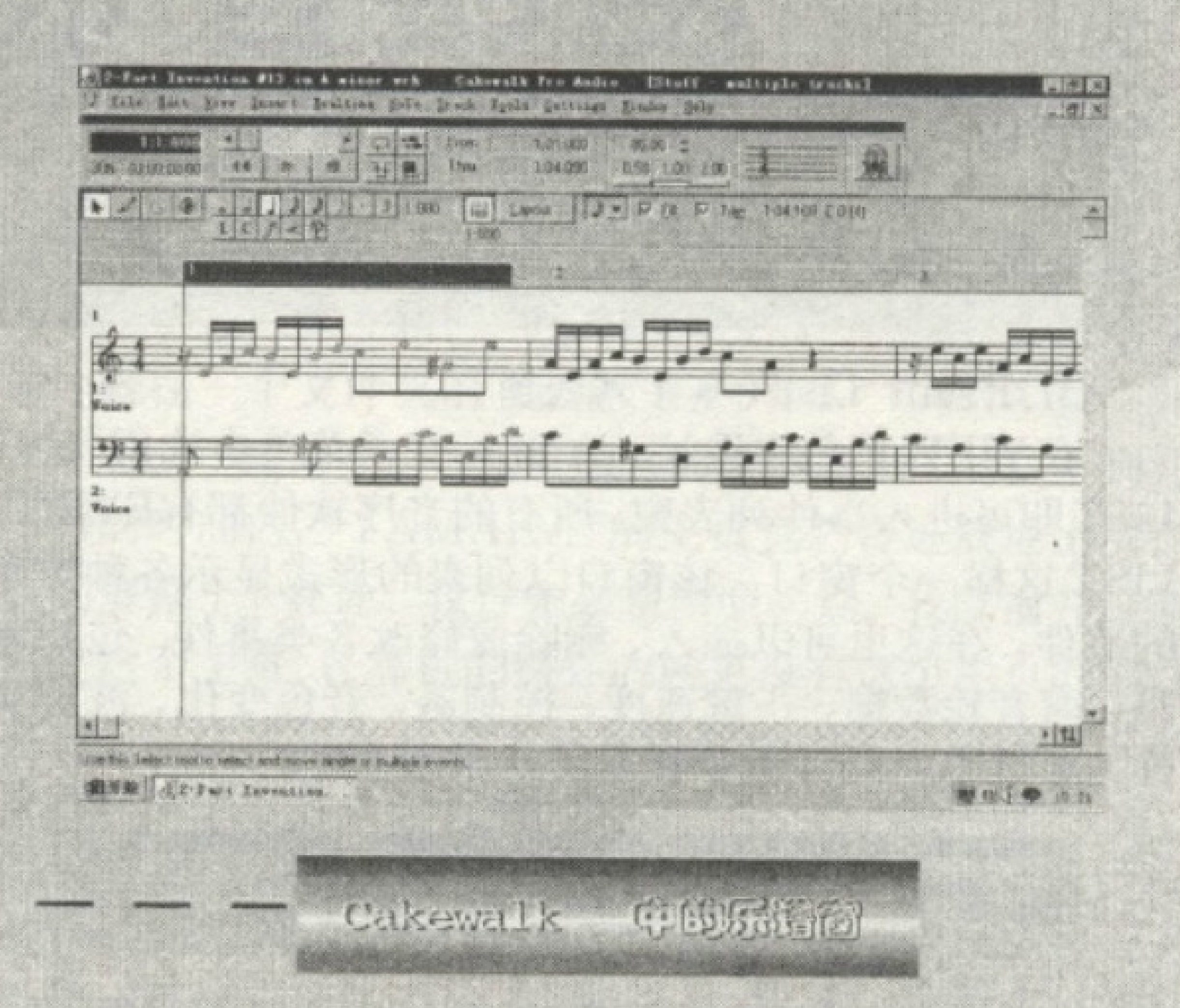
4. Staff（乐谱窗）

对所有“科班出身”的音乐人（或者说对所有“半路出家”的电脑音乐人）来说，乐谱窗应该是最为亲切的窗口了。这个窗口以传统的五线谱方式显示音序数据并具有基本的编辑和打印能力。

记得我们以前曾经提到过打谱软件，打谱软件主要用来打印乐谱，实际上更象一个桌面印刷软件。而Cakewalk是完全的音序软件，为记录、编辑、重放MIDI数据提供了各种强大的功能。因此，Cakewalk公司自己说“Cakewalk无意取代功能完善的打谱软件”，虽然Cakewalk也能打印，却不能表现绘谱要求的细节。提供乐谱视窗的目的只是为了增加一个观看和编辑的环境，使用户能在较熟悉的传统记谱界面下工作，并不是为了出版乐谱。如果使用了很自由的节奏(实时录音)，在乐谱视窗中音符将变得很乱。

在VIEW菜单NEW命令的子菜单中选STAFF即可进入乐谱窗，Cakewalk的乐谱窗中最多可以显示16轨共24行标准五线谱，通常每行乐谱代表一个音轨。打开乐谱窗时，Cakewalk自动按音轨音符的音域分配谱号——高音谱号或低音谱号等。如果音轨的音域很宽，Cakewalk则分配大谱表。按“LAYOUT”按钮可以改变各音轨的显示谱表，“LAYOUT”窗中左边是各轨名字，右边是谱号及划分点，划分点决定了大谱表中哪些音符在高音谱表、哪些在低音谱表。如果您使用了大谱表，那该轨即占用了总共24行谱中的2行。

在乐谱窗中，以一条随播放而移动的竖线来表示乐曲当前位置。在放音停止时，使用画笔工具单击拍节显示标尺的任意地方，则乐曲当前位置随之移到相应地方。使用区域选择工具，您可以在乐谱窗中以拖放的方法选定一个区域进行音符的编辑。



Cakewalk 中的乐谱窗

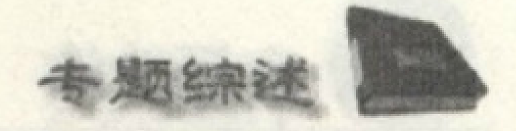
Cakewalk 6.0提供了比较先进的处理方法，就算在放音的时候您也可以在乐谱窗中实时编辑音符。这在一个区域中循环放音时特别有用，修改过的音符在下一个循环可以听到。如果您对自己乐曲中的一段不满意，不妨反复地播这一段并实时加以修改，直到满意（或者被它翻来复去吵得实在头痛而不愿再改）为止。

写入新音符:当您打开乐谱窗的时候，缺省方式是画笔方式，在该方式中，您把光标移进乐谱，光标就会变成一只铅笔的形状，这时您把笔尖放到乐谱中要输入音符的地方，点一下鼠标左键，新的音符即被加入。在写入新的音符前，您可以先在窗口左上方的音符时值列表中选择要写入的音符时值，如果要写入的音符带有附点或是三连音，在选中音符后再点附点或三连音按钮即可。使用乐谱窗写入音符是很多音乐人偏爱的工作方式，笔者不久前曾听说过一位著名电脑音乐家不用MIDI键盘，而只用鼠标器“点”出了一整部晚会音乐的故事，也不晓得这里面是不是有夸张的成分，但无论如何，从理论上讲这是完全可能的。所以，没有MIDI键盘的朋友们，要多多利用这一种功能哟!

修改音符:在乐谱窗中，音符可以方便地用鼠标器拖到新的时间位置(横向)和新的音高位置(纵向)。音符移动到新的音高位置时通常按当前调号锁定，这对于音阶内的移动很方便，不过如果您愿意，也可以以半音为单位移动音符，同时按住鼠标左右键纵向拖动音符时，音符即以半音为单位移动。如果您拖动了音符之后忽然又不想把它拖到新的位置上去了，在松开鼠标键之前按ESC键可以取消拖动。

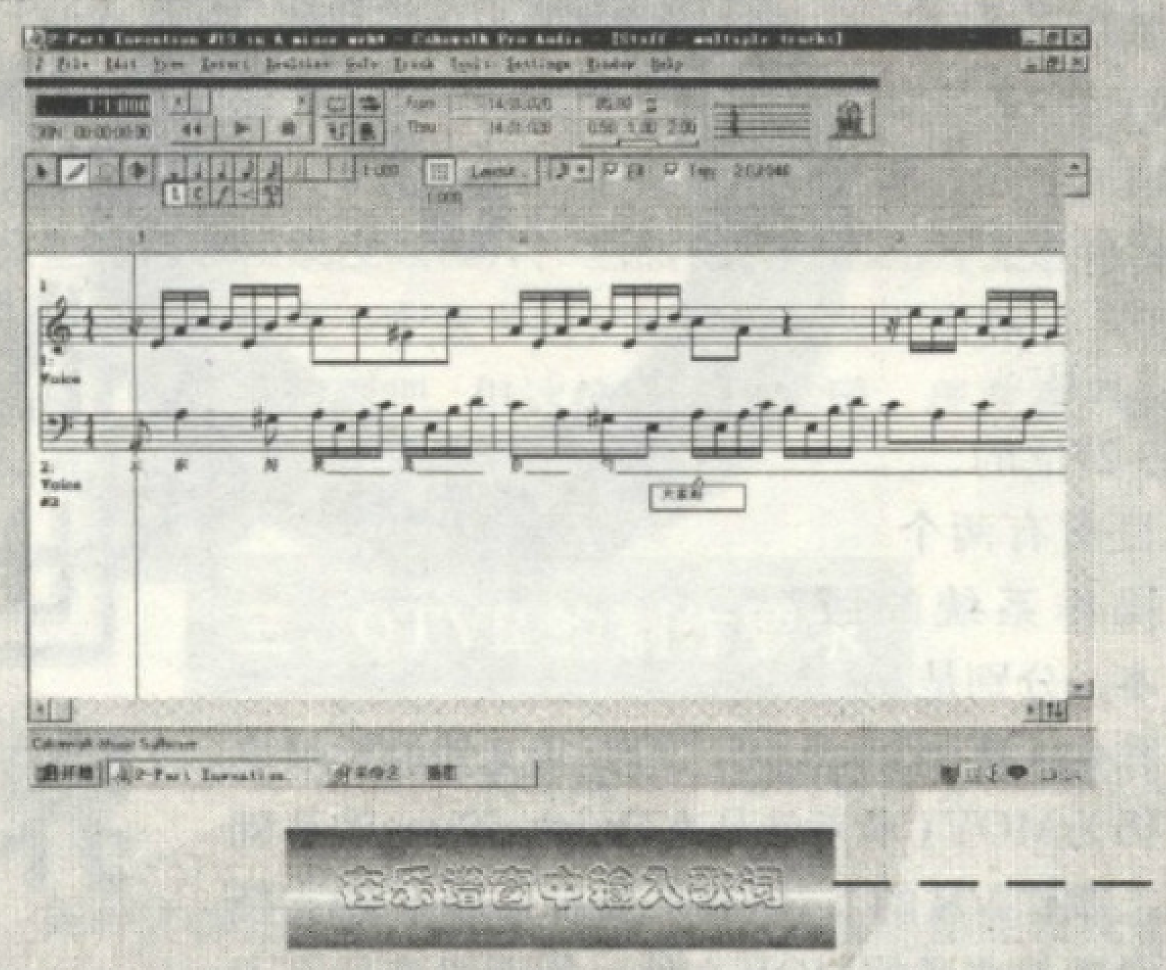
复制音符:按住CTRL键同时在音符上单击鼠标，能够复制出现有的音符，然后您可以把新音符拖到目标位置上去。

删除音符:有两种方法，一种是用鼠标按住要删除的音



符，按DELETE键。另一种是点删除工具进入删除方式，然后单击现有音符。

隐藏参数的改变：使用鼠标右键点按已有音符，可调出"NOTE Pro PERTIES"对话框，在框中可以编辑音符的有关参数。



在乐谱窗中输入歌词

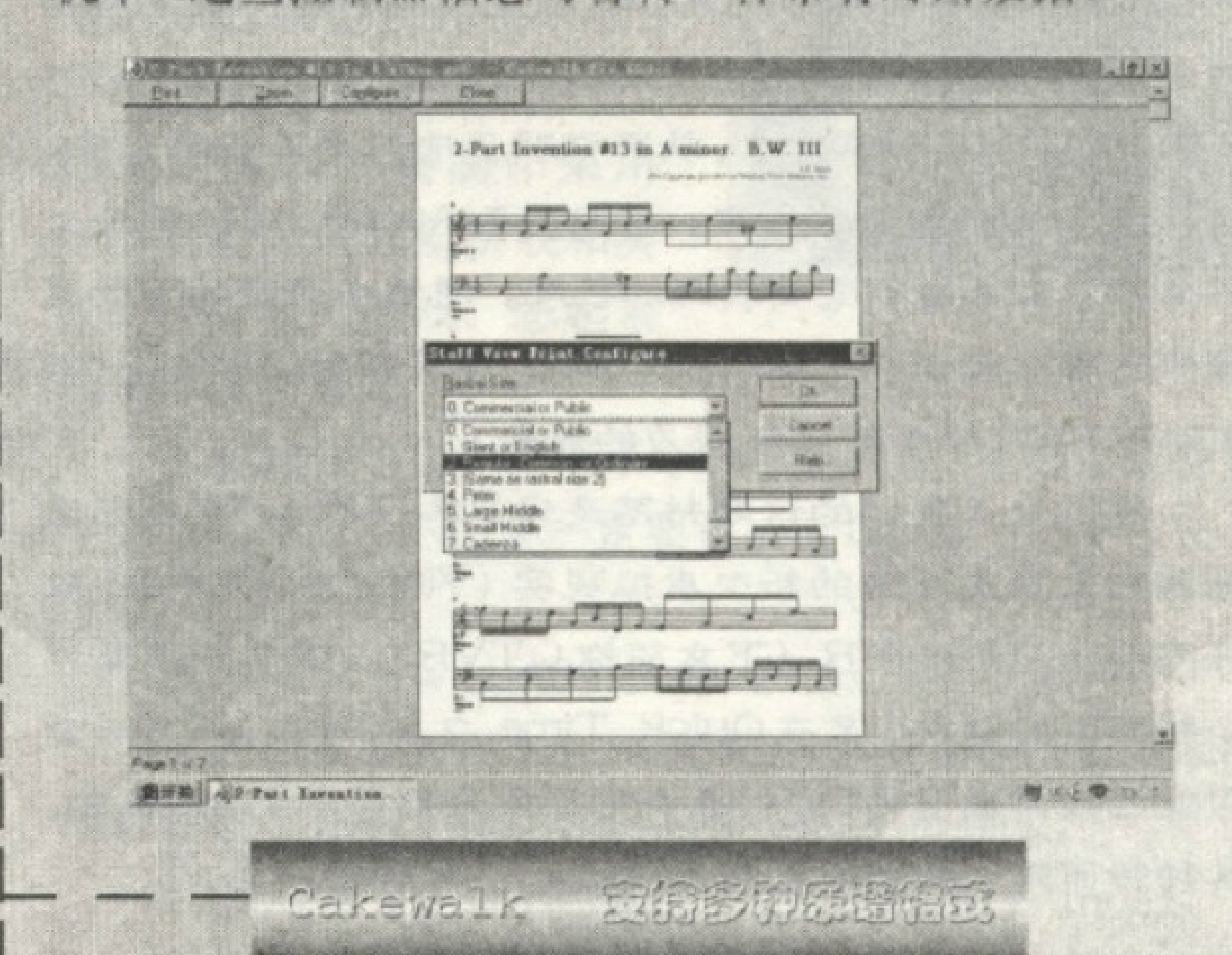
歌词：如果您想用自己的曲子唱卡拉OK，歌词就变得非常重要了，如果您打开的乐曲本身已经包含有歌词，在乐谱窗中歌词将自动显示在该行乐谱的下面。要在乐谱窗中加入歌词，选中画笔，然后点一下"L"按钮，再将光标移至某行乐谱中音符正下部的适当地方，单击一下鼠标，一个文字输入框将出现，在其中输入文字、英文或中文，按回车，歌词即被输入。分别在对应的音符下使用上述方法即可将整曲的歌词逐个输入，当您输入了某音符下对应的歌词，不按回车而按空格键，文字输入框会自动跳到下个音符处，使用该方法您可以更快地输入各音符下对应的歌词，如果您输入了错误的歌词，用画笔点一下已有的歌词，包含有该歌词的文字输入框就会出现，您可以敲入新的正确的歌词，然后按回车。除此之外，删除工具除了用于删除音符外，同样可用于删除乐谱窗中的歌词。

打印输出：当乐谱窗处于活动状态时，Cakewalk提供标准乐谱的打印功能，支持各种乐谱尺寸。乐谱第一页的上部是文件菜单中"乐曲信息"命令对话框的内容，包括了乐曲标题(默认是文件名)、副标题、作者，还有版权信息等。除此之外，Cakewalk还打印音轨名称、小节号和页号。选择文件菜单中的"PRINT "命令可调出Windows的标准打印窗口，在这里设定内容范围及其它参数。Cakewalk 支持多种乐谱格式的选择，选择文件菜单中的"PRINT PREVIEW"(打引预览)后，按"CONFIGURE"钮即可在下拉表中选择乐谱形式。您可以在这个窗口预览到各种尺寸的乐谱，从商业出版型直到袖珍型，然后再按PRINT 按钮即可打印。

5. Panel（调音窗）

Cakewalk 的调音窗外观象一个真正的调音台。在MIDI方面，这些推杆和旋钮可以记录和播放任何音轨的指定控制器事件，以对音轨进行音量、声像和效果量等的控制。录音和放音的时候，它们会随着写在轨里的控制器值自动改变，你也可以用它实时控制电子乐器并对这种实时控制进行记录。

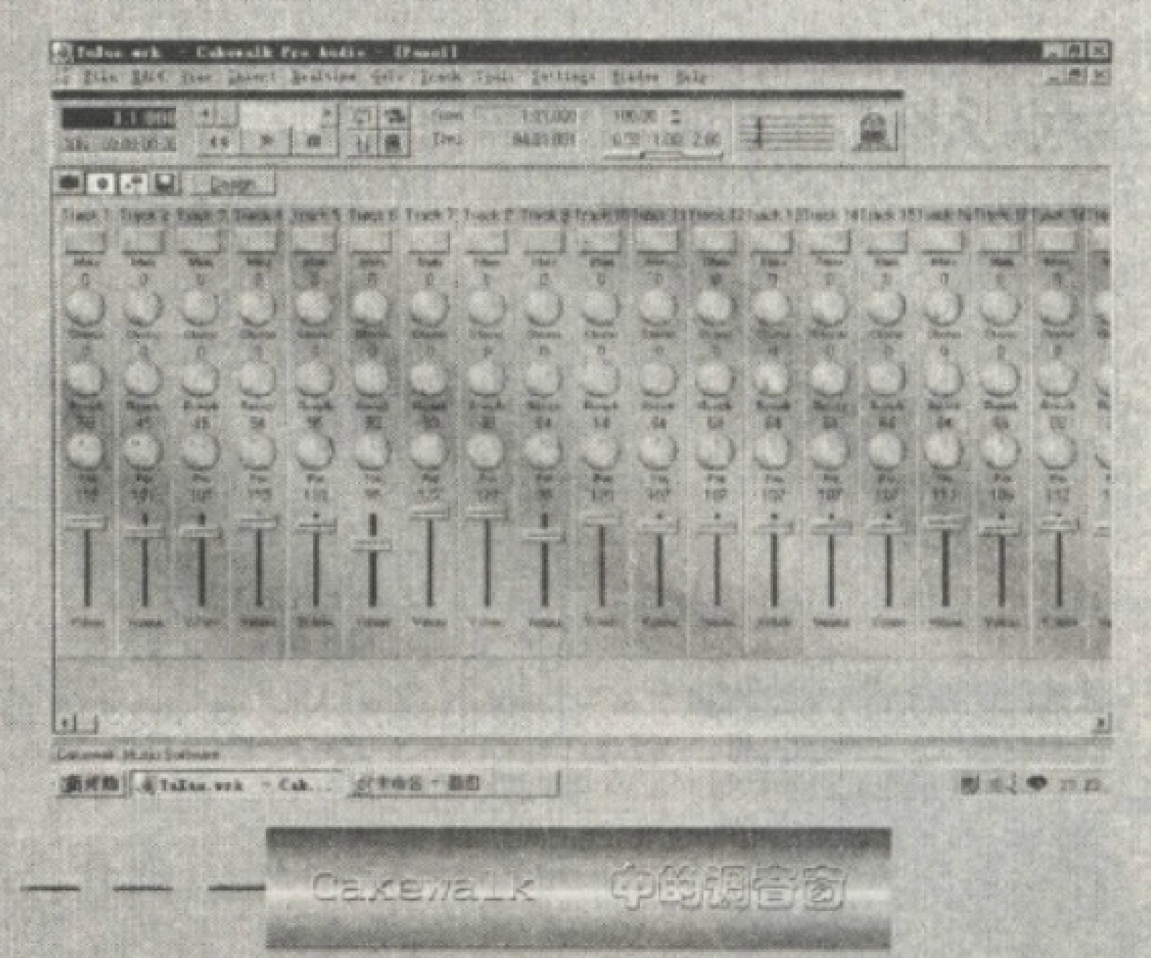
每个推子（包括推杆与旋钮）可以分配给256轨中的任何音轨，它传送控制器信息到某输出口及通道，你也可以在一条单独轨中记录下推子的运动，而将音符记录另一轨中。这些控制器信息与音符一样带有时间数据。



Cakewalk 支持多种乐谱格式

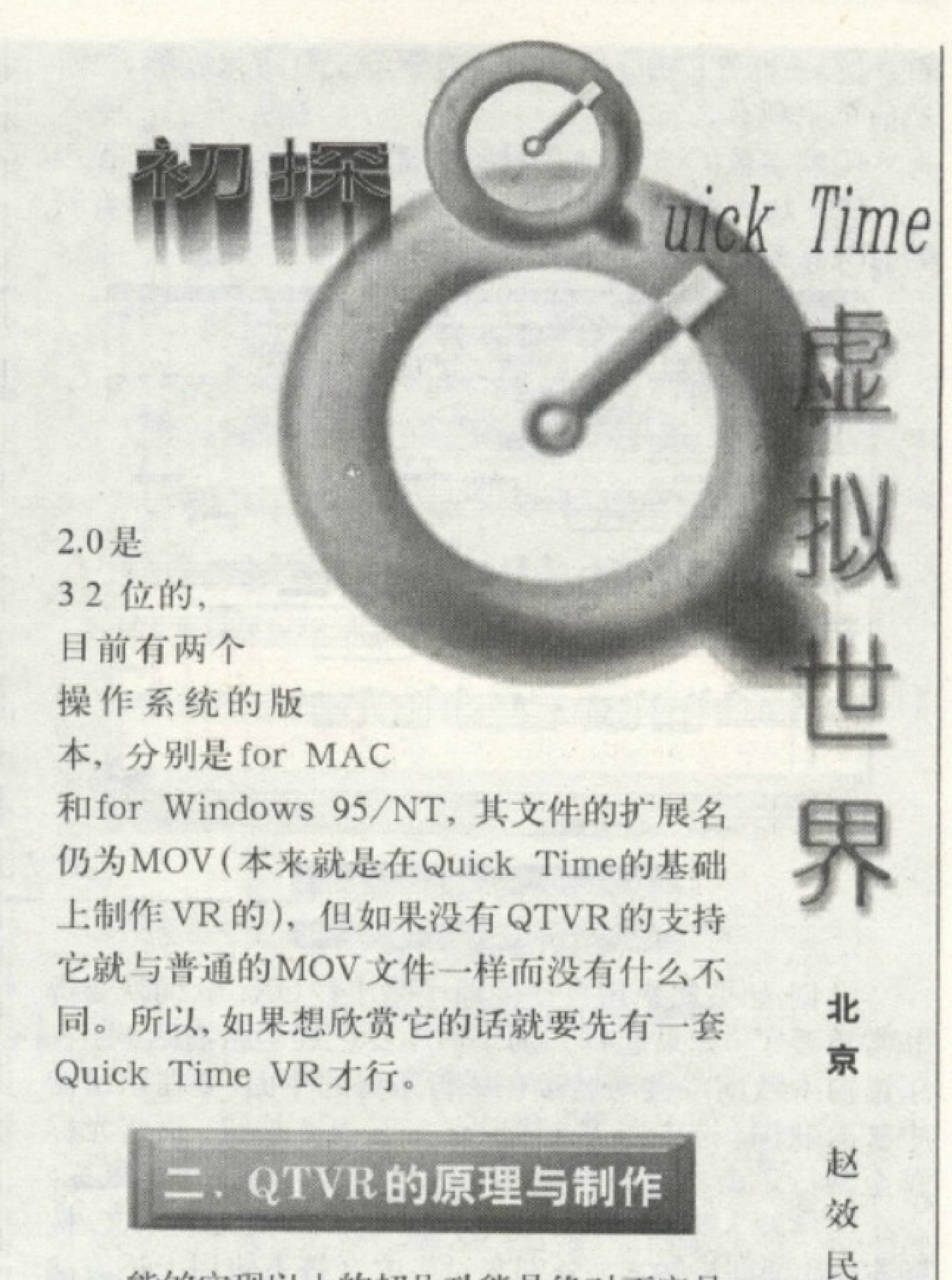
在这些按钮中，推杆掌握着本通道的音量（控制器7），下数第一个旋钮是相位（控制器10），第二个旋钮控制MIDI设备中的混响效果（控制器91），第三个旋钮控制MIDI设备中的合唱效果（控制器93）。当然，您也可以按自己的意愿将推杆或旋钮分配给任何编号的控制器。按下DESIGN按钮，您甚至可以设计完全属于自己风格的调音台。

放音时用鼠标移动推子或旋钮，就可以将此按钮掌管的控制器的信息变化送到电子乐器中去。你也可把光标放在推杆滑道或旋钮的任意位置上而不点按鼠标，用来预看将要设定的值，当移动到想要的位置时，单击鼠标再送出数据。这种操作的作用是立即改变数据而不是逐渐改变。推杆和旋钮当前所在的位置决定控制器的值，从0(推杆在最底下，旋钮向左旋到头)到127(推子推到顶，旋钮向右旋到头)。



Cakewalk 中的调音窗

按下调音窗上方的录音钮，放音时您对调音窗中推子的调整就会被记录下来，这样在以后播放乐曲时，推子就会自动移动并将相应的控制器数据变化传送出去。这可是价格十分昂贵的带电动推子的数字调音台才具备的功能！



北京 赵效民

对于Quick Time这个名字我想不知道它的读者应该是寥若晨星。作为老牌的多媒体软件，Quick Time从92年的1.0到今年最新的3.0版本，在众多的新媒体技术与格式的竞争中它走过了不平凡的6年道路。前不久，Quick Time更成为了业界标准，从而证明了它才是真正的王者。这也是全世界对它的肯定。你只要到Apple公司的网址上去看看就能体会到它受欢迎的程度。想体会最慢的下载速度吗？那么就请你去Down Load一下最新的Quick Time 3.0吧，你将接受耐心与毅力的挑战。

不过今天我们的话题并不是Quick Time，而是在它的基础上发展起来的新型虚拟现实（Virtual Reality）软件:Quick Time VR（下文简称QTVR）。但它并不是一个新开发的软件，早在Quick Time 2.xx时代，Apple公司就已经开发了QTVR，至今它已发展到最新的2.0版本，其独特而强大的功能也越来越被人们所重视。

一．QTVR简介

与一般的以3D图像为基础建立起来的VR不同，QTVR可以使用真实的相片来构建虚拟世界，从而比起3D图像的VR更富有真实感。这种技术就是Image-Based VR。当你开始播放一段QTVR文件时，你可以任意调整观看角度。在QTVR中的内容则有两种格式，分别是：

全景格式（Panorama）：对于整个画面，你可以通过键盘或鼠标来无级选择观看的视角，无论是上、下、左、右都没有问题，就好象你身在图像中一样。

对象程式（Object）：这是针对画面中某一物体而言，你可以用“手”（通过鼠标操作）移动它、旋转它，从而可以在全方位360度的球面上来观察它。而当将Object融合到Panorama中后并作进一步处理就可以制作成一个相互链接的场景格式（Scene），这就好比在网页中点击一个接有网址的图片后就可进入该网址一样，你通过点击不同的对象就可进入另一个VR场景。

例如有一段介绍美国白宫的QTVR，首先你点击了白宫的大门，那么接着呈现在你眼前的就是白宫内部的VR场景（也就是调用了另一个VR文件）。以此类推，我们将白宫里所有的房间都制作成VR文件，就可以让你在白宫中虚拟漫游了，你可以昂首、俯视，左右转头。眼前的一切都将是真实的相片而并不是用3D画出来的。同时，我们还可以听到逼真的声音，与Quick Time配合时，效果会更好。怎么样？是不是很有趣？

最新的Quick Time VR 2.0是32位的，目前有两个操作系统的版本，分别是for MAC和for Windows 95/NT，其文件的扩展名仍为MOV（本来就是在Quick Time的基础上制作VR的），但如果没有QTVR的支持它就与普通的MOV文件一样而没有什么不同。所以，如果想欣赏它的话就要先有一套Quick Time VR才行。

二．QTVR的原理与制作

能够实现以上的超凡功能是绝对不容易的，Apple公司为此开发了不少新的技术。对于全景格式，首先要将VR对象的相片进行全方位的“粘接”。QTVR是以相片为基础的，所以要先有VR对象的全景相片才行，但谁的相机能照出360度？所以就需要将多张相片加以“粘接”从而形成完整的场景。

比如，你想做一栋大楼外观的VR介绍，那么就要对大楼的外部从不同的角度连续拍照，并要保证相邻的两张相片多少要有些重叠的部分。然后将这些相片送给QTVRAS（Quick Time VR Authoring Studio，一种由Apple开发的专门用于QTVR制作的工具软件）处理，将相片进行全景粘接。Apple在QTVRAS中使用了卷曲与智能判断溶合技术，处理过程中它能自动分析相片中重复的部分并计算出最佳的融合点然后将重叠的部分消除，之后用平滑的线条加以连接，从而形成了大楼外观完整的全景图像。可以这么说，一般人是绝对看不出破绽的。由于你已经从不同的角度进行了拍照，所以你就可以在观赏时任意改变视角了。总之，只要在制作时提供了某种角度的相片，QTVR就能提供在该角度上的视角。但如果在拍照中，相片不连续或者对象主体有较大的移动都会对最终的VR合成造成不利的影响，有时会出现啼笑皆非的画面，所以照相时一定要小心哟。

对于对象格式，其实与全景的制作差不多，首先也是要拍照，如果想让物体在VR中旋转，则还要拍摄连续的

倾斜角度的相片，一般是按一个方向一圈拍完，最好不要随意变换位置。之后再送入QTVRAS中做最后的处理，主要就是当接到鼠标操作后怎么去显示图像与之配合(在全景格式中也一样)。然后我们就可以在VR中随意摆弄我们的"对象"了。此外在具体的制作中，你还可以加一些想象和创意，比如在QTVRAS中改变图片的显示顺序，注意这里用的词是"图片"而不是相片，这就意味着你可以将某些相片替换成漫画图片！当然也可以对相片先进行加工处理，比如双击一个盒子时，突然……从里面蹦出一只大兔子，哈哈没想到吧，但这绝对可以实现。现在在不少的网页上就有这类的动画。

三、QTVR的制作要求

要想制作完整的VR文件需要一定的硬件与软件的支持。

硬件方面主要就是相机，在上文的介绍中你能发现相机对于制作QTVR的重要性。传统的单反相机的相片质量虽然没的说，但综合考虑还是最好使用数字相机，这省去了再扫描的过程，更大大节省了胶卷费用。至于图像质量要求则不是太高。640 × 480就可以了，当然分辨率越高越好，这样制作出的VR也越清晰漂亮。为了保证拍摄时的稳固和精确的角度(比如在倾斜拍照时)，坚固的相机支架和精确的角度调整器是必不可少的，这在各大相机器材店中都能买到。基本的硬件就算齐了。

下一个要求就是专用的QTVR制作软件。现今为止功能最全、界面最好也是最常见的要算是上文所提到的QTVRAS，与以往的QTVR制作软件相比，它就相当于傻瓜用的软件，一般的新手不用几分钟就可以基本掌握了。

除此之外，现在也有不少的3D制作厂商加入到QTVR的行列，它们为QTVR提供了相应的调用接口，这样再加上原先的Quick Time 3D就可以在QTVR文件中方便地使用更多种类的3D图像或模型了。因此QTVR的能力将会越来越强大。

通过以上介绍就可以看出制作QTVR对外部的要求并不是多高，关键就在于源图像也就是相片的获得，拍摄的好坏对最终的VR制作有着关键性的影响。

四、QTVR的应用

记得本人曾经在《大众软件》上发表过一篇名叫《虚拟现实及其应用》的文章(见96年第11、12和97年第1期)，其中对VR的应用有一个较详细的介绍，有兴趣了解的话可以再翻出看看。而QTVR的应用范围也基本一样，毕竟都是VR嘛。目前QTVR主要应用于产品展示、风景与建筑介绍、多媒体教育等等，简单地说就是将需要介绍的东西从里到外照个够，然后做成QTVR供你观赏。据说还有公司要制作采用QTVR技术的冒险游戏和实景的飞行模拟游戏，想起来就觉得挺有意思。



下面就介绍几个使用了QTVR的网址，让大家亲自去体会它的魅力，不过你一定要有一套Quick Time VR才行哟。

http://www.honda.co.jp/s-mx/s-mxqtvr/

这是日本本田汽车公司的网址，在这个QTVR中本田用对象格式介绍了自己新出的S-MX小型轿车。

http://www.bmw.com/bmwe/library/index

这是著名的德国宝马汽车公司的网址，在这里BMW用全景的QTVR格式介绍了自己新款的系列，在车内拍全景照，可不简单啊。

http://www3.vw.com/cars/newbeetle/qtvr.htm

这是德国老牌的大众汽车公司的网址，对于beetle(甲壳虫)，我们应该不会陌生(这是多么经典的名字啊)，想看看新的甲壳虫的内部是什么样的吗？大众用对象格式制作的QVTR就能满足你的要求。

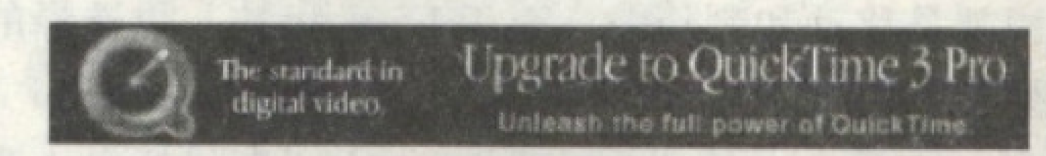
http://www.titanicmovie.com

这个网址不用我再作介绍了吧，曾几何时它也获得了"访问次数最多的网址"的荣誉称号。想到电影中的TITANIC号(就是那艘道具船)上去亲自瞧瞧吗？网址上所提供的用场景技术制作的QTVR正在等着你的光临。

http://www.disney.com/disneyland/qtvr/

我相信我们当中曾去过"迪斯尼乐园"的没有几个，但我也相信这个由迪斯尼亲自以全景格式制作的QTVR会满足我们的好奇心。

见过QTVR的实际效果的人都对它的表现惊叹不已，这也就是为什么会有越来越多的大公司采用它的原因，毕竟自身的素质与实力在这里，大家有目共睹。而在赞赏的同时，人们也都对Apple公司产生了由衷的敬意，看来Apple在多媒体世界中的地位目前还是无人能及。其相对低廉的VR制作成本和逼真的场景再现使今天的Quick Time VR已经受到了广泛的关注。Apple也发表声明将会更进一步开发Quick Time VR的潜力，由此我似乎看到了它美好的明天。但愿在不远的将来，我们都能制作自己的VR，从而让我们的生活变得更加充满乐趣、更加丰富多彩。



拷贝软件 Win95 大出击

广东 蔡旋

好久没有见到好用的拷贝软件了，自从Windows 95问世和光驱的大量普及后，拷贝工作再也不象以往那么重要，Windows 95的资源管理器和其它第三方的文件管理软件都提供了拷贝功能，但不管怎样，它们肯定不及专业的拷贝软件好，如果你有特殊的要求更是无法满足。为此，我专门上网搜寻一番，还真的找到了很好用的Windows 95的拷贝软件哦！

拷贝软件种类很多，今天为大家介绍的是Windows 95的通用拷贝软件和软盘拷贝软件。通用拷贝软件的代表是CopyTo和Second Copy 97，软盘拷贝则是DiskFactory32和WinImage，它们的拷贝功能又多又强，就象回到DOS年代，该有的都有了，而且还多了一些，看来我们又远离DOS一步了。

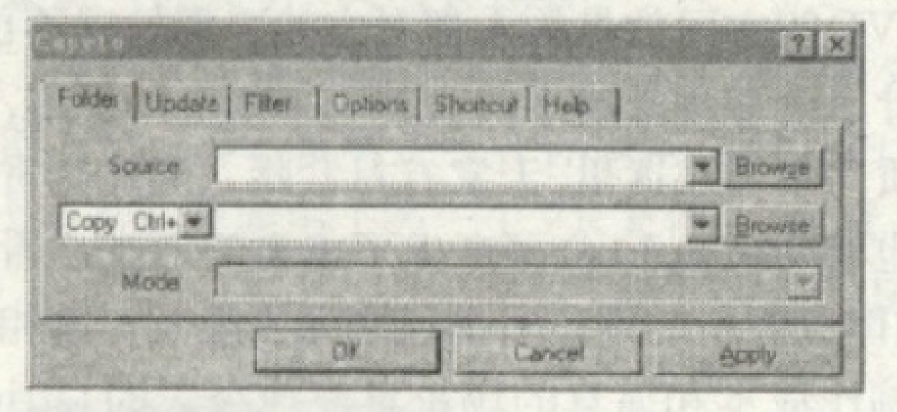
一、CopyTo

Windows 95的年代，拷贝软件再也不讲究速度了，取而代之的是花样够多，以Windows 95的性能，就看谁家的软件更好看、更容易操作、更多功能、更体贴用户啦。

图形少得可怜，这就是你所见到的CopyTo，如果着重外表的话，没有漂亮脸孔的CopyTo一定吃了大亏，可是它的其它方面很不错呀，所以说，我们不能以貌取人就是这个理。

(一) 新手操作

如果你会少许英文，操作起来完全没问题，整个界面分为六个栏目:Folder、Update、Update Filter、Shortcut、Options和Help，有用的只是开头的Folder一栏，其它的你完全不必去理会。先在Source内输入源盘路径，或许你更喜欢用旁边的Browse键来选择源盘，接着照样输入目标盘及路径，最后按下OK键就可以拷贝。



(二) 更新拷贝方式多

乍看起来，大家可能以为CopyTo并没有什么，错了，CopyTo的最大特点是Update的拷贝方式多，其实在输入目标盘的左边有个功能选择，平时常用的只是Copy，但CopyTo还提供了Move、Delete和Update, Move和Delte不用说就是移动和删除啦，至于Update嘛，供选择的还多着呢。

1. Update (changed files only):在目标盘上查找与源盘同名的文件，如果源盘上有相应的文件而且还不同，则将源盘的相应文件拷贝到目标盘，这也是最普通的更新方案。

2. Backup (New changed files):除了具有普通的Update功能，还支持新文件的拷贝，也就是说，将源盘多出的文件也拷贝到目标盘去。

3. Synchronize (Backup+delete extra files in target):和上面的Backup功能差不多，只不过在拷贝前会删除目标盘的其它文件后再作Backup。

4. Backup both ways:看名字就知道，不区分哪是源盘，哪是目标盘，双方互相备份，超级好用。

5. Incremental Backup(Archive attribute files):会修改文档属性的Backup。

(三) 选项最实用

Update栏平时是灰色的，只有在Folder内选择拷贝模式为Update时才能进行调整，里面有:拷贝时包括子目录在内（Include Subfolder)、排除系统和隐含文件(Exclude System&Hide Files)、显示操作列表(Display the Operation List)、将删除的文件移动到回收站去(Move to Recycle Bin)。

Update Filter，更新文件时的过滤器，安装时已经设置不接受扩展名为tmp和bak的文件，要是你还有某些没用的文件如:~*.*，就尽管加进去，CopyTo还可以将目录当作过滤的对象哦。

Shortcut，经常要拷贝的朋友注意了，不用启动CopyTo，轻轻松松拷贝，要是你经常拷贝相同的东西，按下小小的桌面图标或开始菜单图标来选择捷径放在哪，最后按下Create Shoutcut to the Current Settings键，以后只要双击捷径就能自动完成一切操作。

Options和Help部分不值一提，感兴趣读者可自行用用，提醒一下，共享版的CopyTo用了30天后会叫你注册。

(四) 缺点

记住，世上没有完美的东西。共享版的CopyTo每完成一次操作马上退出，纵使你还有许多工作也不能留住它，而且不支持多个源盘及目标盘，一次多个拷贝看来不可能了。如果你对软件界面要求很高，CopyTo一定会让你失望，不知道大家是否和我一样，自已用的东西只要操作简单、方便实用就行了，漂不漂亮是次要的，又不是送人。另外CopyTo的所在网址是:WWW.ASAHI-NET.OR.JP/~BD7K-ISI/。

二、Second Copy 97

在强调安全性的地方，你有过这样的烦恼吗？每天的备份工作是如此的累人，真恨不得把电脑砸了，来自

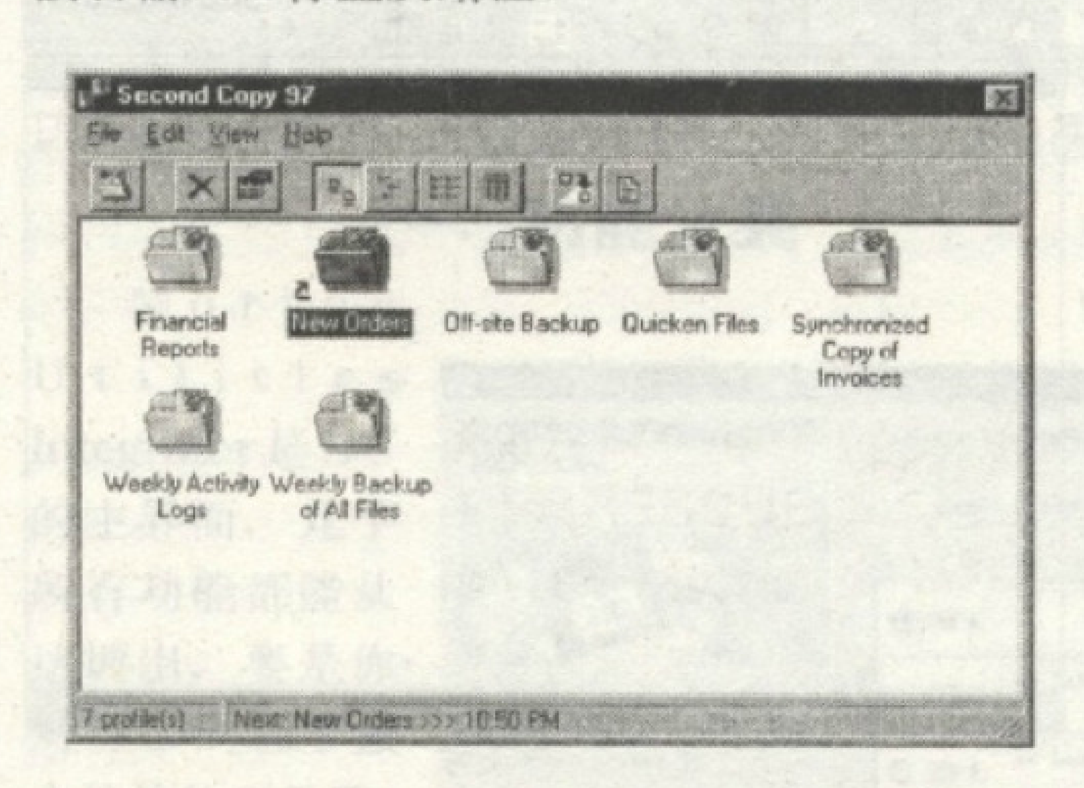
www.centered.com的Second Copy 97可减轻你的负担，唯一的条件是你得使用Windows 95系统，这应该不成问题吧。初以为，Second是第二的意思，细细一用，发觉Second更贴近于秒、时间、片刻等意思，定时拷贝就是它最擅长的功能。

为了完成这一伟大的功能，Second Copy 97采用了任务制执行方式，要拷贝请先将所有要用到的东西填写好，由于Second Copy 97为你准备了填写向导，实际操作并不算难。

(一) 新手操作

1．按下工具列第一个图标或在File菜单下选择New Profile，就会看到Second Copy 97的任务生成向导，选择Express Setup或Custom Setup，一般用Express Setup就可以啦，Custom Setup则是定制更多的功能的拷贝。

2．输入源盘路径，如果需要连子目录一起拷的话，还要确定Include sub folders已选择了，默认此项是选择到的，接着输入目标盘及路径。



3．你打算什么时候拷贝呢，看清楚里面的选项，When下面是每半小时、每1小时、每2小时、每4小时、每8小时、每20小时、每天在中午12点时、每天自定义的时候。如果大家不需定时的话请选择Manual control的I will start the copy。要是需要在开机或关机时自动拷贝，请选择Also run at这里的Startup或Shutdown。

4．最后为整个任务起个名字就结束了。要是你刚才选择的是Custom Setup，那么这里还未结束，你必须选择拷贝什么文件，可以指定哪些文件拷贝，哪些文件排除在外。

5．继续Custom Setup，选择以下几种拷贝方式：Copy source to destination普通拷贝、Copy source to destination和delete obsolete file from destination更新拷贝、Move source to destination移动文件、Compress source into a ZIP file以ZIP格式压缩源盘文件、Compress source into a ZIP file和delete obsolete file from ZIP更新ZIP文件、Synchronize source and destination to match exactly源盘与目标盘互相更新。

只要不压缩为ZIP格式，还可选择当Second Copy 97删除文件是否移动你指定的目录，Second Copy 97真的能帮你把文件打包为ZIP喔，不需要有WinZip和DOS的PKZIP，还能为它们加入压缩的密码。

(二) 好在哪里

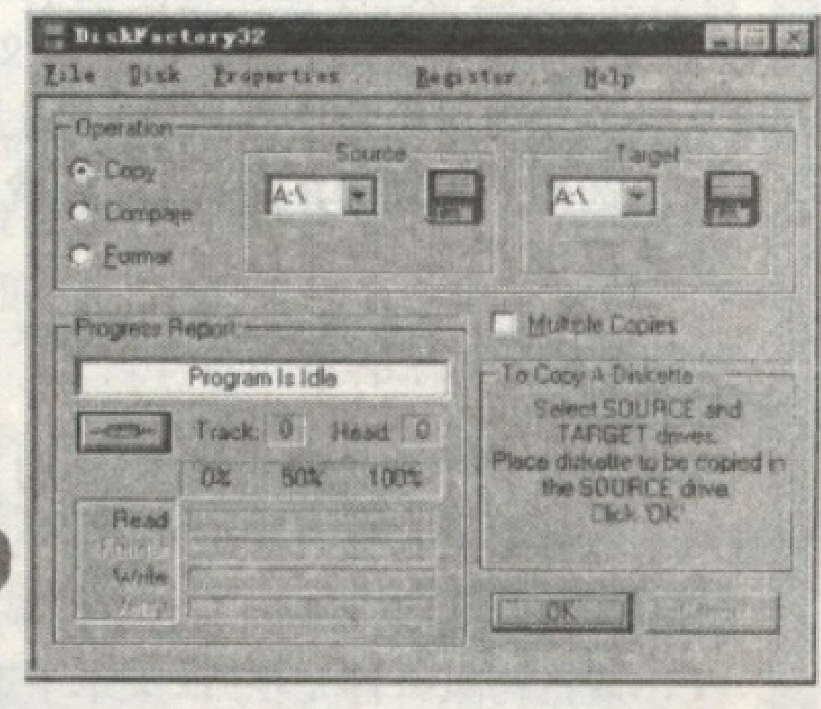
和其它Windows 95的拷贝软件不同，如果你偶尔才拷贝一次，绝对体会不到Second Copy 97的好处，因为它采用的是任务制的拷贝方式，光是制作任务文件(Profile)就可能比实际拷贝的时间还长，一旦经常操作，可就达到事半功倍，所以Second Copy 97只能在经常拷贝中使用。

其实从上面的步骤中，大家就能看到Second Copy 97的功能有哪些，Second Copy 97的拷贝模式基本上和CopyTo差不多，互有长短，可别以为它只是定时这个功能，令它骄傲的是还有个ZIP格式的压缩功能，但我最欣赏的还是它的专长：在关机时能帮你将重要的文件进行备份，懂得用电脑的人都知道备份的重要性，在电脑世界里，你不能过于信赖硬盘，更不能相信软盘。

三、DiskFactory32

DOS的HD-Copy已快成为历史，Windows 95的软盘拷贝DiskFactory32是HD-Copy忠实模仿者，虽然不具备某些功能，但有了最常用的软盘互拷功能，而它唯一缺点是生成及读入的img格式都不兼容HD-Copy，你要是没有img这类磁盘映象文件，相信DiskFactory32会是你在Windows 95下拷贝软盘的最好选择，新版本会在www.adnc.com/web/mmcginty那里登陆。

需要你设置的工作在界面内就能操作到，完全不必到菜单内去挑选，界面上没有一丝多余的东西，让人一看上去就懂得操作，摆在界面上的功能选择只列出主要的Copy、Compare和Format。



(一) 新手操作

1．先选择相应的功能：拷贝(Copy)、比较(Compare)、格式化(Format)。

2．选择源盘及目标盘为A驱或B驱，如果是映像文件则选择img，然后再输入img文件名。

3．想要连续进行多次相同操作还要在Multiple Copies那里打上勾，再输入次数。

4．整个设置好后按下OK键。

(二) 简单实用

DiskFactory32和上面提到的CopyTo都十分易用，相信只要会操作Windows 95和懂它的英文，不消10分钟

就能掌握好基本操作。

DiskFactory32除了界面那3个主要功能外，还有显示目录（View Directoy）和标记卷标（Volume Label），这些已被封装在Disk菜单内，而Properties菜单则提供非常详细的设置，但我劝各位别设置了，除非你使用DiskFactory32有问题，里面的选项无多大作用倒是次要，主要是数量太多，幸好界面的东西足够我们使用。

四、WinImage

HD-Copy的真正杀手：WinImage，这个Windows 95的磁盘工具软件，以其强大的火力超越HD-Copy。从www.winimage.com拿到手后，赶紧安装上去就看到类似IE 4.0风格的工具列，普通的软盘拷贝、比较、格式化、生成映象文件更是不在话下。

光看WinImage名字就知道它的来头不小，凡是有关image的它都有份，出众的功能有：任意格式的软盘格式化，完全兼容HD-Copy生成的img文件，以往用HD-Copy做的映象文件终于能在Windows 95下使用了，并不如此，自由编辑img文件更成为WinImage一大特色，为了名符其实，在Disk菜单中有个Create CDROM Iso Image：创建光碟映象，WinImage实在太利害啦。

（一）新手操作

建立新的映象文件：

1．在文件菜单选择New或按下工具列第一个图标可建立一个新的映象文件。

2．选择映象文件的格式。WinImage支持的磁盘种类很多，标准格式有：160KB、180KB、320KB、360KB、720KB、1.2MB、1.44MB、2.88MB，其它非标准格式有：820KB、1.72MB、1.68MB、DMF（1024）、DMF（2048）。

3．选择完格式后，开始往映象文件内添文件，可以直接从资源管理器中将文件用鼠标拖过来。

4．选择File菜单的Save存盘就OK了。

软盘拷贝：

1．在Disk菜单选择Read Disk或按下工具列第七个图标读盘。

2．读盘完毕再选择Disk菜单的Write Disk或工具列第八个图标写盘。

（二）功能多多

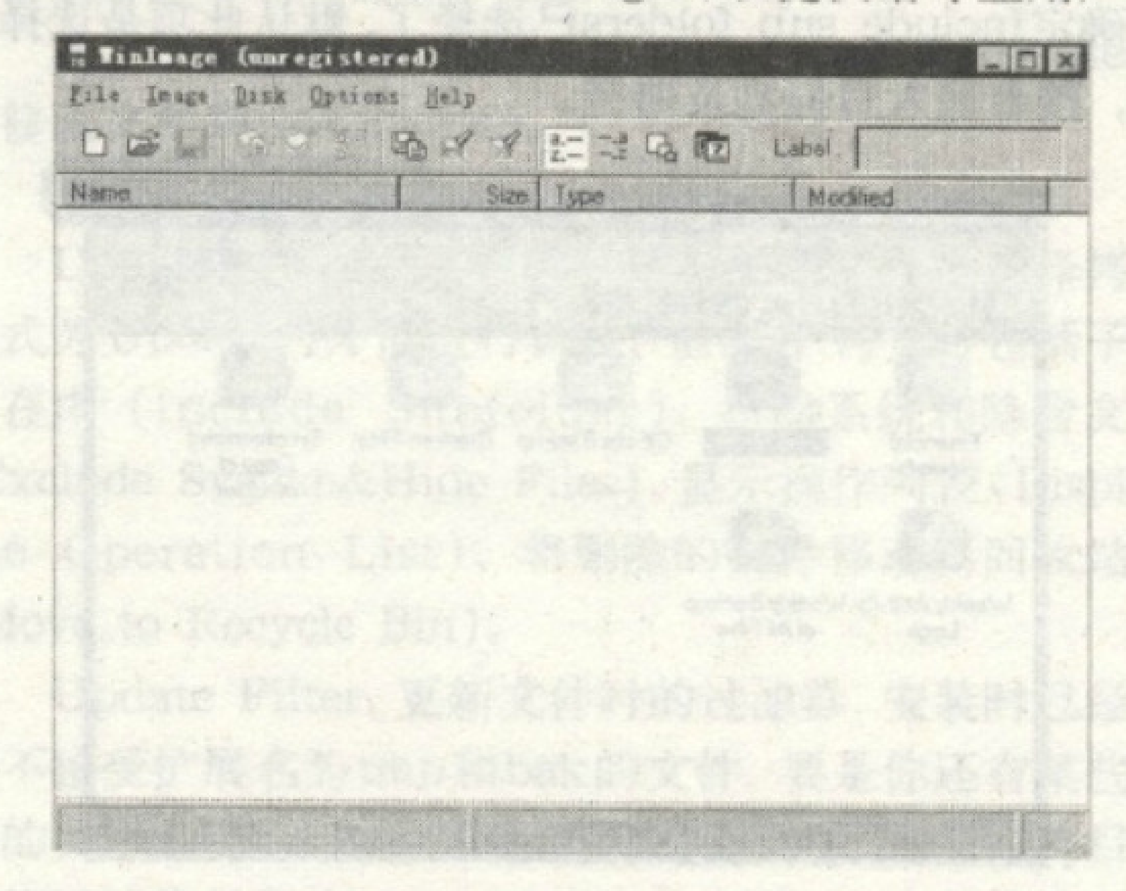
1．成批拷贝。首先在File菜单下选择Batch Assistant wizard，先选择对映象文件处理的Set of images files或进行软件操作的Set of floppies。处理映象文件先输入所有的映象文件，再选择是进行文件解开还是写入软盘，而软盘拷贝会问你软盘的格式。软驱是A还是B，拷贝的数量。

Batch Assistant wizard是个成批拷贝的设计向导，它把繁琐的任务编写变成轻松的工作。几乎所有的WinImage功能都能在这将它设计为成批处理，比起HD-Copy的冒险方式简单更多，提心吊胆更少了。

2．映象文件随你摆布，制作映象文件真的要把文件拷贝到软盘上再转成img格式吗？当然不是，以前DOS的imgdrive就提供一个虚拟的A盘，让你在那自由改动，WinImage也是如此。Image菜单提供对映象文件的一系列的处理功能，且支持鼠标的拖动操作，除了一般的增加、删除、建目录、改卷标和解开外，还有更特殊的功能：格式化转换和文件碎片重整。可惜的是，格式化转换只能从高容量格式转为低容量格式，你无法将一张360K的变成1.44M。

不管你用什么工具，都只能对软盘或硬盘作碎片整理，想整理img文件唯有拷到软盘上再进行啦。现在，WinImage的Image菜单中的Defrag Current Image让你任意对映象文件随时整理，以内存速度来说就别提有多快了。

3．设置WinImage。将Options菜单最后一项WinImage mode selection由原来的standard mode改为professional mode后，WinImage可以提供给专业用户更



多的功能，以前菜单中灰色的地方现在都能使用了。Image菜单多了Boot sector properties，这个功能可以调整映象文件的BOOT区域，你可以选用Windows NT、Windows 95、WinImage、DOS5等BOOT内容，当然也可以选用自己制作的BOOT。

WinImage其它详细设置在Option菜单的Settings那里，共有五栏：

Image栏：设置映象文件与磁盘，这里还有压缩率调节。

Disk栏：设置写盘时是否校验和发生错误时的处理。

Extract栏：解开映象文件等各种事项，注意这里的Path used for file应选择好。

File栏：对映象文件内的文件增加及删除等事件是否要作确认。

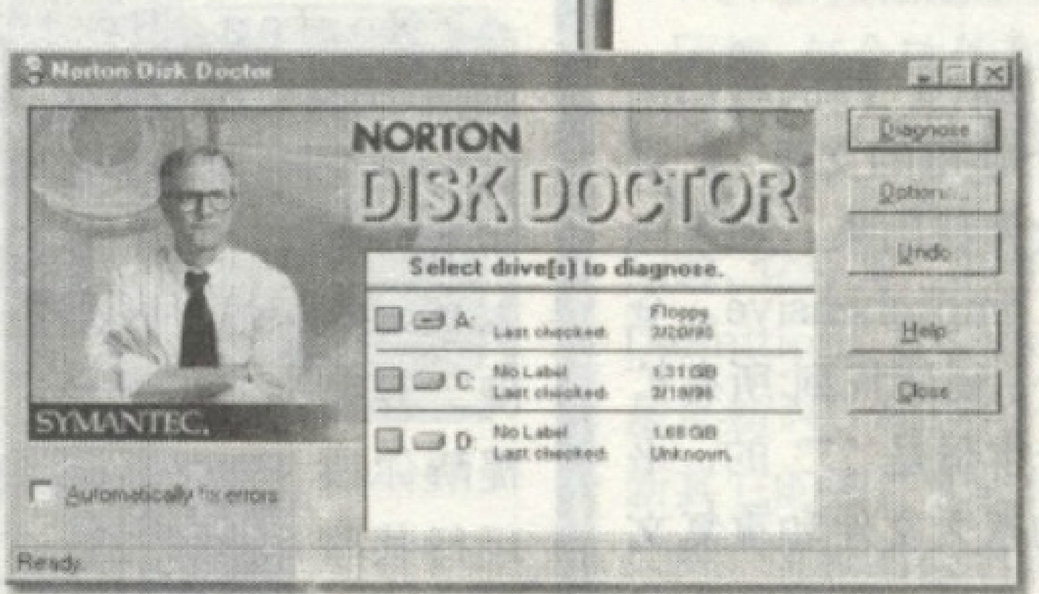
Notification栏：调整拷贝前后事件是否要用声音提示。

General栏：可以外挂浏览用的软件等基本设置。

CopyTo、Second Copy 97、DiskFactory32、WinImage分别收录于《大众软件CD》1998年第7期BBX目录下的COPYTO、SECOND、DF32、WINIMAGE四个目录。

NORTON UTILITIES

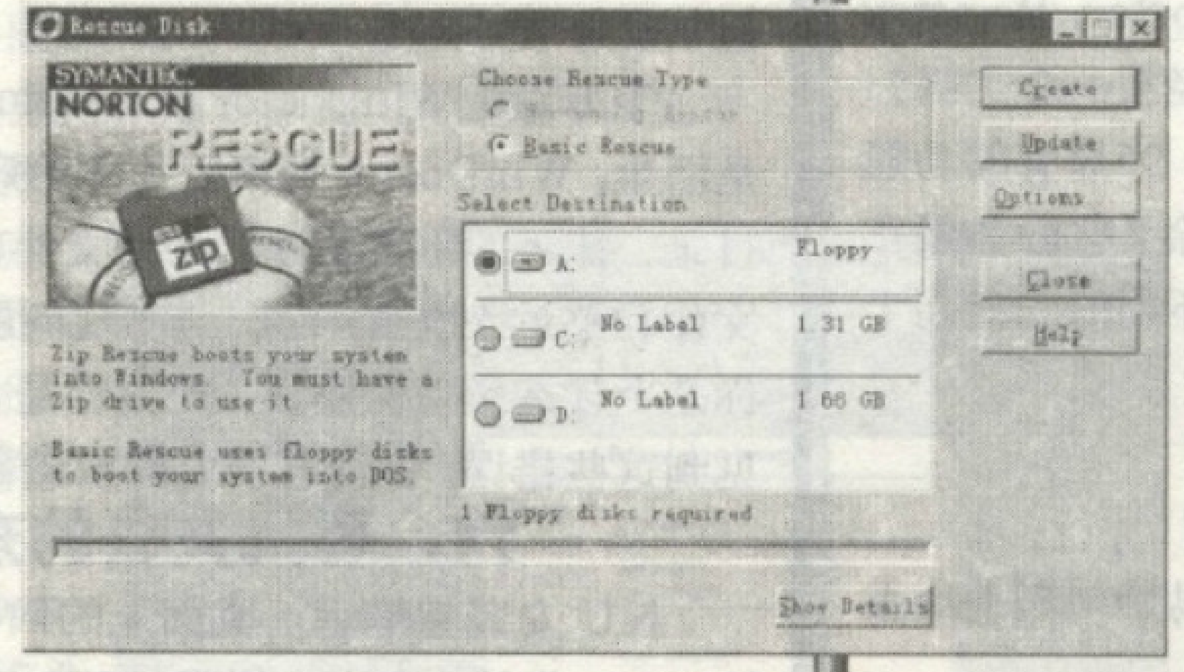
很高兴看到电脑的修理专家Norton Utilities For Windows 95 3.0又回来啦，这是Symantec公司专为Windows 95设计的NU工具软件第三个版本。自Windows 95问世，这类工具软件增加了不少，但NU在我们心目中是无法取代的，因为自DOS时代就已经和我们并肩作战，为我们的电脑立下多少汗马功劳……



新版本华丽非常，操作也更简单，绝对不会出现很多你不懂的东西，完美地将工具软件所涉及到的复杂技术包裹起来，各种功能将Windows 95照顾得无微不至。下面就对NU功能来个介绍，对于早为大家熟悉的功能则不再多说，难道还有谁不认识NDD磁盘医生？

一、功能分类

Norton Utilities Integrator是NU的主界面，几乎所有功能都能从这调出，要是你对NU的各个独立的软件不熟悉，从这儿进入是最好的方法。界面将NU的功能分为查找与修复问题、改善性能、系统维护、电脑信息四类。



查找与修复问题的软件有：解决Windows难题的Norton WinDoctor；保护系统防止GPF的Norton CrashGuard；修理磁盘的Norton Disk Doctor；恢复删除文件的Norton Unerase；文件比较工具Norton File Compare。

改善性能的软件有：优化磁盘，达到加速效果的Speed Disk；全面优化程序，包括磁盘、注册表等的Norton Optimization Wizard；创建更多自由空间的Space Wizard。

系统维护的软件有：全面监测系统，让你随时了解你的电脑第一手消息Norton System Doctor；安全时别忘了创建应急盘Rescue Disk；保护磁盘最好的工具Image；跟踪你的注册表Norton Registry Track。

关于电脑信息的软件有：电脑系统所有设备尽在System Information；加强版的注册表修改器Norton Registry Editor；Norton在网上的新内容Norton Web Services。

二、优化大使

从前的优化功能只是对磁盘而言，除了能够整理磁盘碎片外，Norton Optimization Wizard还能优化的有：虚拟内存文件Optimize Swap File、加速启动Speed Start、注册表优化Optimize your Registry。

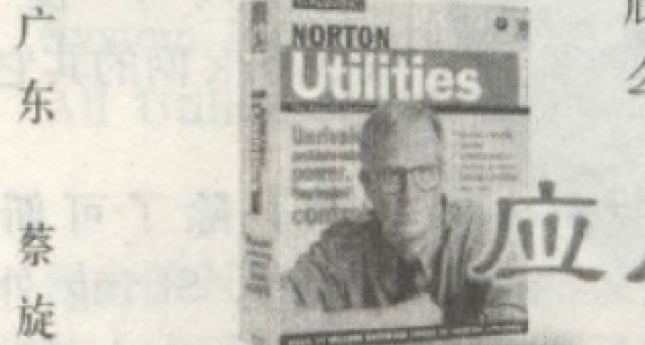
默认情况下，Windows 95自动管理你的内存交换文件，很多报刊文章也是叫你这么做，但经常使用造成频繁改变文件的大小，这样就会出现碎片，NU为你做个大小合适的交换文件，而且是使用你速度最快的磁盘。Speed Start采用另一个原理，跟踪应用程序启动时的内存使用情况，这样在下次使用这个程序时，启动速度会显著加快。

注册表是个庞大的数据库，它存放着软件及硬件的信息，各种For Windows 95的软件的安装及删除都会修改注册表，不是所有的软件作者都有个好头脑，他们可能会忘记改过什么，最后导致注册表过于复杂且低效，经过NU的优化后，会缩小注册表并改善Windows 95的性能。

三、把没用的东西赶出去

现在谁家的硬盘都不小了，但总是感到不够用，到底我们的硬盘都装了什么？那些设计不良的

广东 蔡旋



应用指南

Norton Utilities 3.0

SYMANTEC.


LiveUpdate


Options


Help

NORTON UTILITIES

软件总是在吞噬着我们的空间，要在众多的文件中找出没有用处的东西实在不容易。

只要使用Norton Space Wizard 的快速扫描Express，它就会把以“~”为第一个字母的文件、扩展名为tmp的文件和Temp目录的文件找出来，如果你还嫌少的话，就用超级的全面扫描Comprehensive。全面扫描除了具有快速扫描的功能外，还能找到:所有扩展名为Bak的文件、扩展名第一个字母是“~”的，平时最少使用的文件、占硬盘空间的巨大文件和重复文件。

完成一系列的查找后，Norton Space Wizard会提交一份详细的报告，你可从中随意增减里面的文件，而且报告中的文件的大小并不是文件的真实大小，而是实际占用磁盘空间的大小，没有该文件时会多出多少空间让人一目了然，最后还是由你决定将无用文件来个删除、移动和压缩吧，经过一番折腾，硬盘真的能轻松不少哦。

四、高手的工具

为什么要用NU的注册表编辑器Norton Registry Editor呢？Windows 95本身不是已经有一个了吗？理由很简单，NU的编辑器把Windows 95原有的功能发挥及增加得更强大，微软的Regedit除了修改和保存外实在不怎么样，但NU的就不同了，下面的功能高手们看到一定喜欢:

（一）搜索时可以替换。

（二）备份整个注册表。

（三）可以插入书签，随时都能容易地回到上次去的地方。

（四）反操作，改错后还可改回来。

（五）跟踪操作，做了什么都能一清二楚。

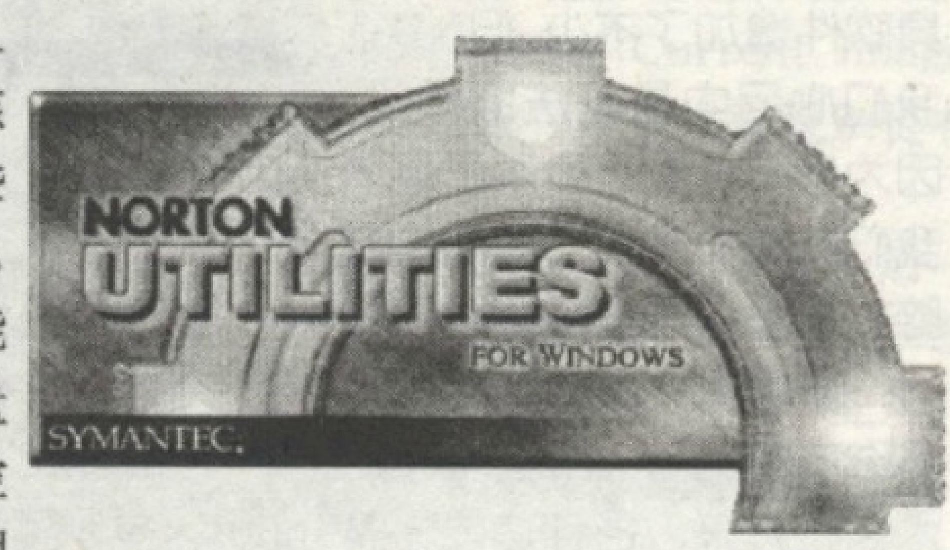
（六）操作Network网的其它注册表。

（七）除了可新键Key、Binary、String外还有:Expanded String、Muti String和Numberic。

（八）修改和保存INI文件。

五、Windows 95的医生

Norton System Doctor 和Norton WinDoctorNorton System Doctor和System Information有点差不多，都是将系统信息告诉大家，所不同的是，System Doctor是针对Windows 95而不是硬件。它是个集成式的软件，随时反映系统的状况，并且提醒你该运行某些软件啦。它的功能包括:硬盘的使用空间及未用空间显示、CPU使用情况、硬盘的优化状况、病毒扫描、是否具备GPF保护，在它的Sensors菜单下你还可弄出更多的关于系统的信息来:DOS内存、GDI占用情况、物理内存、虚拟内存、交换文件大小、网络联接信息等等。



千万别把WinDoctor和System Doctor搞错。同是医生，WinDoctor更精于为你治疗，通过扫描系统、目录、捷径、字体文件、帮助文件、声音文件、运行文件和菜单来查找问题，当出现问题时。会逐条告诉你是个什么类型的错误，严重性是多少等级，别害怕见到这些错误，你会喜欢它的自动修复功能。

六、寻找失去的东西

NU安装完毕后，桌面上的回收站会被Norton Unerase代替，这大大增强了Windows 95的反删除能力。Windows 95原来的回收站只能回收在Windows删除的文件，功能实在有限。但Norton Unerase能跟踪在Windows 95的DOS窗口下的删除，就算是在Windows 95下按住Shift键的真删除也能通过搜索磁盘来找回文件。

七、磁盘映像的备份

老早以前我就喜欢用NU 8.0的Image来备份硬盘，但在Windows 95下就无效了，因为它的长文件保护导致它无法运行。新的Image来到Windows 95，跟数字相机一样，快速拍下磁盘的引导信息，这可不是普通的BOOT和分区表的备份软件可以比拟的，因为它还有目录信息。Image的映像是给Unerase和

SYMANTEC.

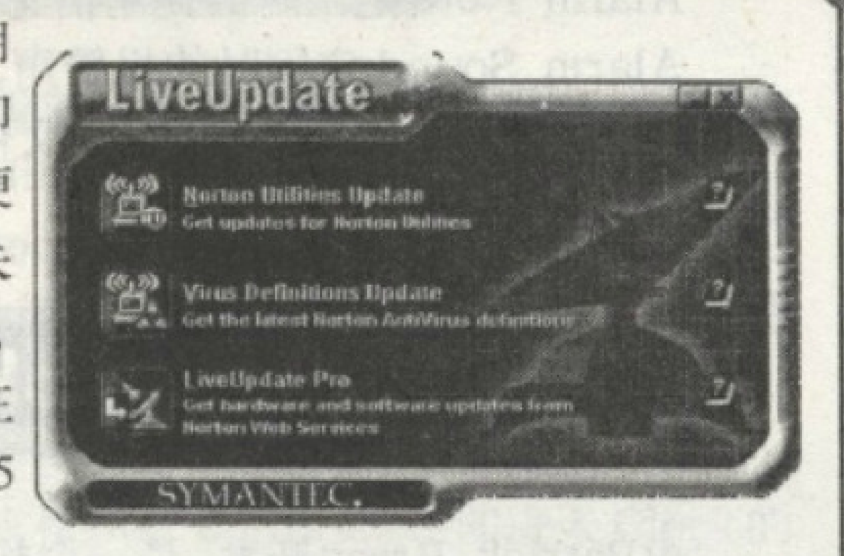
LiveUpdate

Options

Help

NORTON UTILITIES

UnFormat使用的，通过它们，即使是被格式化硬盘了，所有丢失的信息又可找回，建议大家让它在启动Windows 95时自动执行。



八、经典工具

好的功能仍然被保留着，如果没有它们或许就没有今天的Norton Utilities。

(一) Norton Disk Doctor。

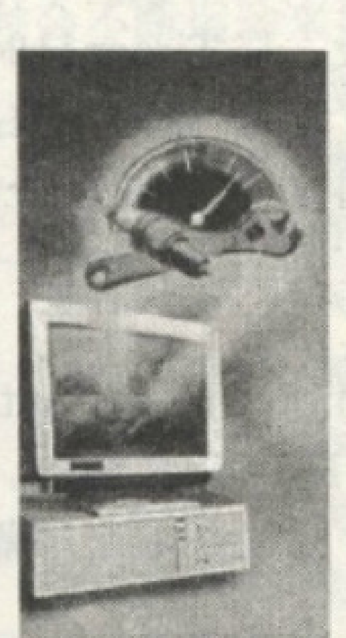
NU里最出名的工具，磁盘有点毛病全得靠它。选择好要扫描的磁盘后，按下Diagnose即检测Partition Table分区表、Boot Record File引导记录、File Structure文件结构、Directory Structure目录结构、Compressed Disk压缩盘、Surface Test磁盘表面测试。

一般没有必要做Surface Test，新买的才做一下，当碰到错误时它会先问你是否修复，然后再问你是否储存反操作的记录文件，以便修复不成功时可恢复原样，如果是类似空间丢失和文件名非法等小错的话可不做记录。

(二)Speed Disk。

虽然磁盘的转速没有改变，但文件的读取速度快了不少，再说，整洁的磁盘得病的机会更少。

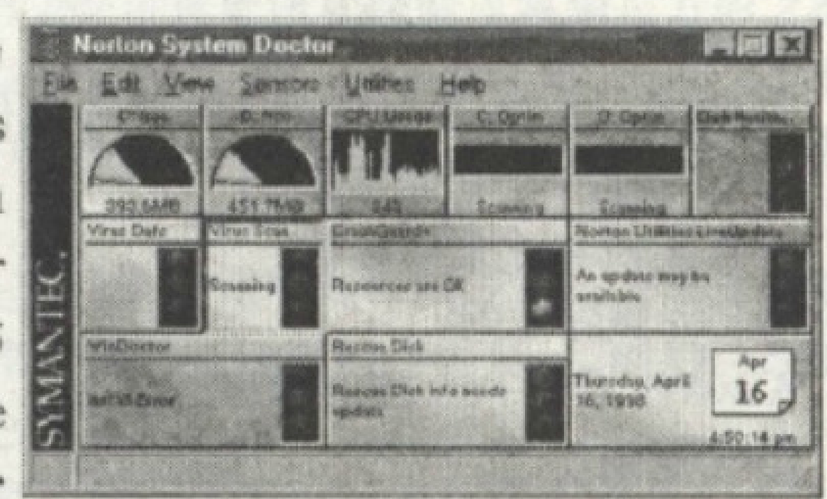
(三) Rescue Disk。



有哪个玩家在用电脑的过程中没碰到硬盘启动不了的情况？只要在安全时期做上一张应急盘，保你到时安安心心。不过用1.44M的软盘来保护3至4G的硬盘确实让人觉得容易发霉的软盘是否比硬盘更快报废，这回Rescue Disk支持100M大容量极碟ZIP做为应急盘了，看你还嫌重要的东西装不下。

九、升级

升级往往是必要的，但是足以让初学电脑的忙得一团糟，每个软件和Windows 95都有自身的目录，该把升级的东西放在哪里呢，或许你根本不知道软件的"保质期"有多长，NU的LiveUpdate正好解决这些问题，它分为三部分:Norton Utilities Update、Virus Definitions Update和LiveUpdate Pro。前两个分别是更新NU和Norton反病毒软件NAV，后者则是更新其它的硬件和软件的。NU和NAV更新界面都是相同的，更新时会自动寻找更新文件，但对于国内多数用户没有上网，更新可真的不容易啊。



Symantec公司已经为Norton Utilities发布了Norton Utilities for Windows 95 3.0 LiveUpdate 4，清除了不少Bug，LiveUpdate 4的更新内容同时包括以前的LiveUpdate 2和LiveUpdate 3，以下就是它更新的软件及文件：

Optimization Wizard:optwiz.exe

Norton Speed Disk:sd32.exe、sd32eng.dll、<registry>

Norton Protection:nprotect.exe、ushellex.dll

Norton SpeedStart:spdstart.vxd

Norton Disk Doctor:NDD.EXE、nddeng.dll

Norton CrashGuard:Norton Crashguard directory

Zip Rescue:iomega.vxd、nursc.dll、rescue32.exe

System Doctor:sysdoc32.exe、sensor32.dll、alarm.dll

System Information:SYSINFO.VXD

All Utilities:nusplash.dll

十、应用指南

强大的NU需要你的灵活使用，好的工具还得给会用的人才行，当发生困难而又排除其它毛病后，试试NU3 吧。

SYMANTEC.

 LiveUpdate  Options  Help

小巧实用的时钟程序在Windows应用程序中很常见，特别在共享软件中更是多得让人觉得无所适从。这类程序往往具有简洁的界面，操作也非常简单，其基本功能为显示时间、定时、定闹、报时、显示提示信息、定时执行任务等。在此笔者将以下十个时钟程序介绍给大家共享（均为共享软件或自由软件，以字母为序排列）。

一、Alarm 1.4

由Jeff Parker开发，在Windows下运行Install.exe执行安装，安装后在StartUp程序组里生成Alarm程序项，以后每次运行Windows后将自动启动Alarm时钟程序。在Alarm的主窗口中排列着以下十个功能按钮：

New File:建立一个新的定闹。

Open:打开一个定闹文件（以ALM为扩展名）。

Save:将一个定闹文件存盘。

About Alarm:关于Alarm的有关版权信息。

Add:增加一个新的定闹。

Edit:编辑修改定闹参数。

Delete:删除定闹。

Always On Top:窗口常居顶端。

Exit:退出。

Context Help:打开帮助。

打开或编辑一个定闹时，可设置或修改如下一些参数：

Time:依次为小时、分钟及上、下午。

Date:依次为月份、日期及年份。

Frequency:定闹的周期，可设为Once（一次）、Daily（每天）、Weekdays（每星期天）、Weekly（每星期）、Monthly（每个月）、Annually（每年）等。除Once外，可设置定闹重复为永久(Forever)还是到某个指定的日子(Until)。

Alarm Note:定闹时的提示信息。

Alarm Sound:定闹时的报警声，可选择适当的WAV文件，按Browse钮可浏览WAV文件，按Play钮可立即试听该WAV文件。



浙江 陈剑波

二、BarClock 2.4

由Patrick Breen开发，是一个构思独特的时钟程序。它将时间等信息显示在当前激活窗口的标题栏上，能使时间信息始终可见而又不影响其它信息的操作。在Windows下直接执行Barclock.exe后在当前窗口的标题栏的左边会显示出日期信息，右边显示出时间信息。用鼠标左键点击该信息可依次显示为Mem（内存）、User和GDI（系统资源）、Disk（硬盘剩余容量）、Timer（计时器，点击绿灯可使其变成红灯并开始计时，再点击红灯则停止计时），也可用鼠标右键点击得到一个下拉菜单，从中选择要显示的信息。当用右键点击Timer时，在下拉菜单中将增加一个Timer Setup菜单，可对计时器进行设置，主要有：

Type:计时器类型，Count Up为向上计数，Count Down为倒数计数。

Time:计数停止的时间。

Reset timer and start again:计数结束时复位并重新开始。

Chime:计数结束时发出的声音，可按Set钮选择适当的WAV文件，BarClock自带十余个生动的WAV文件可供选择。

Run Command:计数结束时执行特定任务，可按Set钮选择适当的可执行文件。

Display Message:计数结束时将预先输入的信息从右往左移动显示在标题栏上。

当用鼠标左键点击信息不放时将出现另外一个下拉菜单，主要包括Setup(设置窗)、Carlendar(日历窗)、Alarm List（定闹列表，可增加、删除或修改，与Timer计时器类似）、Timer List(计时器列表，也可增加、删除或修改)等。在Setup窗中，可在Chimes一项中设置每隔15分钟、30分钟、45分钟或1小时发出的声音，而在General一项中主要可设置以下一些内容：

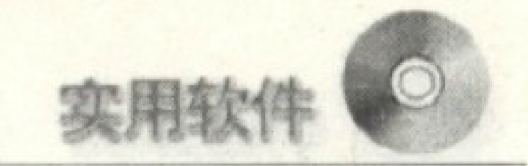
Show BarClock window if there is no active application:如当前无激活窗口则显示BarClock窗口。

Don't Chime when screen saver is active:当屏幕保护程序激活时，时钟不发出声音。

Message scroll in title bar:以滚动方式在标题栏中显示信息。

Use message box:使用信息窗口。

Click and hold:用点击下拉法访问菜单。



Double-click:用双击法访问菜单。

三、Calibra

由Tim Parish编制，共包含两个程序模块，分别称为Clock和Clock Editor。Clock是一个可选择钟面图案的时钟，Clock Editor则是Calibra的特色所在，它可以让您自己动手修改钟面的图案，也可创建具有自己鲜明特色的钟面图案，大大增强了程序的实用性和趣味性。

（一）Clock

在Windows下直接执行Calibra.exe即进入Clock的时钟画面，其主要菜单及功能为：

New Clock:选择钟面图案，在弹出的文件对话框中将列出扩展名为CLK的钟面图案文件，选择其中任意一个即可。共享版只有五个钟面可选，注册后则可另外增加多达五十个的钟面图案。

Set Time:设置系统当前时间，可输入小时、分钟、秒钟数及选择AM（上午）钮或PM（下午）钮。

Set Alarm:设置定闹时间，类似地可输入定闹时的小时、分钟、秒钟数及选择是否生效（ON或者OFF）；另外可设置Number of beeps（响声数）和Time interval between（响声之间的时间间隔）。

Second Hand:设置是否显示秒针。

Title Bar:设置是否显示标题条。当标题条被移去后想重新显示出来，只需用鼠标点击时钟窗口中的任意处即可。

Always On Top:设置窗口是否常居顶端。

US Date:设置日期格式为月/日/年还是日/月/年，在最小化时钟窗口时此日期将显示在最小化图标的下面。

24 Hour Time:设置是否以24小时格式计时和定闹。

（二）Clock Editor

Clock Editor的功能是修改或设计钟面图案，在Windows下执行Clkgen.exe进入Clock Editor的画面。在Clock Editor中有两种对象，一种称为Static Objects（静态对象），另一种称为Hand Objects（指针对象）。顾名思义，静态对象是不会运动的，而指针对象则在时钟程序运行时会不断运动来指示时间。

File菜单下主要功能为：

Load Clock:调用钟面图案文件。

Save Clock:将钟面图案文件存盘。

Save Clock As:将钟面图案文件以给定的名称存盘。

New Clock:刷新钟面图案。

Static Objects菜单下主要功能为：

Undo:恢复最近一次的修改。

Add/delete:增加或删除静态对象。在左边窗口中将列出所有可用的静态对象，选中后点击add to current clock按钮可将该对象送到右边窗口，按OK钮生效，按CANCEL钮取消。

Move:改变对象的位置。

Rescale:改变对象的大小。

Alter:改变线段大小、颜色和对象的填充色。

Arrange in Circle:设置静态对象排列成圆周时的半径和圆周上的排列数目，可为4、8、12、48、60等。

Next:选择下一个静态对象。

Previous:选择上一个静态对象。

Hand Objects菜单下主要功能为：

Undo:恢复最近一次的修改。

Replace:替换指针对象。

Second Hand on Top:秒针放置在最上面。

Move:移动指针对象。

Rescale:改变大小。

Alter:改变指针的颜色。

下面介绍一下创建钟面图案的一般方法：

首先创建钟面的基本形状，通过菜单Static Objects\Add/delete可放置诸如椭圆或圆角长方形之类的图案。该图案最初放置在窗口的中央位置，您可以改变它的大小、线段的厚度、线段的颜色、填充色和窗口的背景色等。

第二步通过菜单Hand Objects\Replace用您喜欢的指针形状替换掉当前缺省设置的指针形状，然后可改变指针的大小和颜色。

第三步可将其它一些静态对象放置到钟面上，通过菜单Static Objects\Arrange in Circle可设置其排列方式，还可增加一些阴影之类的效果使钟面更加生动漂亮，具体可参阅程序中附带的钟面示范图案。

最后，通过菜单File\Save将设计好的钟面图案存盘，文件扩展名以.CLK为宜。

四、CapClock 2.5

由G.L.Liadis Software出品，在Windows下执行Capclock.exe后会出现一个最小化图标，并且在当前激活的窗口标题条上显示出时间和日期。双击该图标弹出设置窗口，可设置Interval Seconds（每隔多少秒刷新时间显示）、Position（位置，可选择在标题条左边显示时间和日期，也可选择仅在标题条右边显示时间）。

五、Handy Clock

由David Onglatco开发，是一个构思独特的数码时钟，具有以下这些特点：

（一）具有四种不同的数码字体，分别称为Normal（正常）、Shadowed（阴影）、Eleg ant（优美）和Wacky（古怪）。前两种字体适宜于任意大小的时钟窗口，后两种更适合于将时钟窗口设置较大的情况下。

（二）具有自动躲避鼠标的功能，称为Shy From

Mouse，即当鼠标移近时钟窗口时，时钟窗口可以自动跳开移到桌面上的其它地方，从而显示出原被时钟窗口覆盖住的桌面。此功能配合“常居顶端”功能可以使时钟信息始终可见而又避免了在“常居顶端”窗口之下的信息经常被覆盖的弊端。

（三）可设置多种时间、日期、星期格式以适合不同场合需要。

（四）可设置多达50个的定闹报警提醒。

在Windows下执行Hclock.exe后将出现一个色彩鲜艳的数码时钟画面，您可以改变它的大小，点击左上角的“一”字符号就可弹出系统菜单，主要包括：

（一）Preferences，可设置Date Format（日期格式）和Other Options（其它参数）。Date Format可选择Month（月）、Day（日）、Year（年）、Day of Week（星期）、M-D-Y Order（月日年的顺序）、Delimiters（间隔符号）等的格式。Other Options可选择Time Modes为Standard Time（标准格式）或Military Time（24小时格式）；Styles（风格）为Normal、Elegant、Shadowed或Wacky；在Dynamic中可选中Always on Top（常居顶端）、Shy From Mouse（躲避鼠标）、Plain Window（隐去窗口标题）、Blinking Colons（闪烁冒号）、No Seconds（不显示秒数）。

（二）Alarm Settings:设置50个定闹提醒的时间、日期及提示信息等。

（三）Set Date/Time:设置系统日期、时间。

（四）Save Settings:储存设置。

六、My Bar Clock 1.0

由Robert Dannbauer开发，在Windows下执行Mybarclk.exe后在注册画面中选I Agree就会在当前激活窗口的标题条上显示出时间、日期、系统资源等信息。用鼠标右键点击该信息就会弹出一个系统菜单，主要包括：

（一）Alarm设置定闹的时间，可直接在相应的框内填入时间数，也可用水平滚动条来改变定闹时间，按Add rel钮可设置相对时间数，按Add abs钮可设置绝对时间数，按Description钮弹出定闹描述窗口，可选择定闹声(Sound)、提示描述(Description)、定时执行任务所在的路径，按Remove钮可取消该定闹设置。

（二）Options可设置如下一些参数:Date Format日期格式；Time Format时间格式；Display:时间、日期、系统资源等信息显示在标题条上的位置。Alarm Symbol:定闹符号。

（三）Interval Sounds可设置每隔一小时（Hourly）、每隔半小时（Half-Hour）、每隔一刻钟（Quarter-Hour）发出何种声音。

（四）Color:设置颜色，可选择任意一种颜色作为前景色，也可选中Use standard colors使用标准色或选中Cycle循环使用颜色。

七、TimeKeeper 3.11

由Corona Software推出，运行时需在Windows系统目录下存在VBRUN300.DLL、CMDIALOG.VBX、COMMDLG.DLL、MMSYSTEM.DLL、SPIN.VBX、THREED.VBX文件。在Windows下执行Timekeep.exe后出现一个显示时间与日期信息的长方条，用鼠标左键双击长方条出现Control Panel（控制面板）窗口；用鼠标右键双击长方条则出现Set Alarms（设置定闹）窗口。

（一）Control Panel窗口可设置如下一些参数：

Repeat Alarms Until Answered:重复报警直到有响应为止。

Always On Top:常居顶端。

Hourly Chime:设置每隔一小时发出的声音。

Fonts & Colors:设置字体和颜色。

Time Format:设置时间格式，可选中显示秒数、24小时格式和上、下午格式。

Day Format:设置星期格式。

Date Format:设置日期格式。

Alarms:按此钮将弹出Set Alarms窗口。

Stop Clock:按此钮将退出TimeKeeper。

（二）Set Alarms窗口用来设置定闹参数，主要有：

Alarm #:定闹编号。

Alarm enabled:定闹生效。

Alarm time:定闹时间。

Alarm sounds:定闹声音。

Daily:选择每天定闹。

Select days:选择每星期几定闹。

On date:设置固定日期定闹。

Message:定闹时的提示信息。

Auto-delete alarm after running:定闹后自动删除。

Run program:定闹时自动执行的程序名。

Add an alarm:增加一个定闹。

Delete this alarm:删除该定闹。

八、Wcron 2.3

由Cin tic Systems推出，是一个用来定时执行Windows任务的软件，可定义在任何时候执行任何任务，对临时性和周期性执行任务都非常管用，特别对需24小时不停机运行的场合显得更加有用，比如可周期性地定时备份数据、定时提醒某事、定时启动背景任务如自动传输文件等等。

在Windows下执行Wcron.exe后，在注册画面中选择Let me try it就进入了Wcron的主画面，按Add钮可打开任务信息窗增加需定时执行的任务，在Schedule

(计划表)中可输入Description(描述)、Miniute(分钟)、Hour(小时)、Day(日)、Month(月)、Day of Week(星期);在Program中可输入Command(执行命令),也可按Browse钮浏览Starting directory(开始路径);在Options中可选择Enable this task(使该任务生效)、Beep when launching(执行时发出响声)、Confirm before launching(执行前需确认);在Display options中可选择Normal(正常)、Maximized(最大化)、Minimized(最小化)或Hidden(隐藏)。按Default钮可将计划表设置成缺省状态(以*号表示),按Clear钮将清除所有设置,按Run钮立刻执行设置好的任务。

此外可在菜单中增加、修改、删除或执行定时任务,也可按*键立刻执行任务、按+键使任务生效、按-键使任务失效。在Options菜单下可设置如下一些参数:Show icon(显示图标)、Show title(显示标题)、Show time(显示时间)、Show date(显示日期)、Short(短格式)、Long(长格式)、Store log info(储存记录信息)等。

Wcron还附带两个实用小程序Remind.exe和Trimfile.exe。Remind.exe是一个非常小的提醒器,可配合Wcron一起使用在某时某刻显示信息提醒您别忘了做某事。Trimfile.exe则是一个将文件切割整理为若干行的小工具,在DOS和Windows环境下都可运行。

九、Win Bar Clock 4.1

由上述开发CapClock的G.L.Liadis Software出品,其特点在于随本程序附带了一些时钟以外的实用功能,使其显得更加有用。在Windows下执行Wbarclk.exe后会出现一个显示时间信息的黑色长方条,用鼠标右键点击该长方条会出现菜单,主要包括Setup(设置)、System Commands(系统命令,包括DOS方式、退出Windows、重新启动Windows、重新启动系统)、System Info(系统信息)、Quick Execute(快速执行任务)、Speed Dial(快速拨号)、Calendar(日历)、Calculator(计算器)、Start Timer(开始计时)等。下面着重介绍Setup菜单可以设置的功能:

(一)Monitor Setup:用来设置显示方式等参数,如Time(时间显示格式)、Date(日期显示格式)、Memory(内存显示格式)、Resources(资源显示格式)、Save Position(保存当前位置)、Always On Top(常居顶端)、Orientation(方位)、Colors(颜色)、Fonts(字体)等,按Demo钮还可即刻观看设置好的效果。

(二)Title Setup:设置是否在窗口的标题条上显示时间等信息。可以选择是否显示时间、日期、内存、资源等信息并可选择它们的格式,选中Show Title Bar使之生效,按Demo钮可观看效果。

(三)Speed Dial Setup:设置快速拨号的参数,如ComPort(端口)、Dial(拨号的方式)。按Add钮可输入姓名及电话号码,按Edit钮进行修改,按Delete钮删除。

(四)Quick Exe Setup:用来设置快速执行某任务。按Add钮选择某个可执行文件,在Application Name中输入任务名称,按OK钮使之生效。以后在Quick Execute菜单中就可通过点击任务名快速执行该任务。

(五)Alarm Settings:用来设置定闹。按Add钮增加一个定闹,可输入Date(日期)、Time(时间)、Message(提示信息)、Active(是否激活)等;按Edit钮可进行修改。

(六)Edit System Files:用来方便地修改四个系统文件的内容,这四个系统文件包括Autoexec.bat、Config.sys、System.ini和Win.ini。

(七)Center Console:意为中心控制台,包括以下这些控制菜单:Monitor Setup、Title Bar Setup、Quick Execute List(快速执行任务列表)、Alarm Settings、Speed Dial Settings、System Info、System Edit、About(关于)、Registration(注册)、Calendar、Calculator和Exit等。

十、WinClock 4.02

由David A. Feinleib开发。在Windows下执行Winclock.exe后出现一个显示时间信息的长方条,点击长方条左边的“一”字符号弹出系统菜单,主要包括:

(一)Set Time/Date:设置当前时间与日期及它们的格式。

(二)Alarms:设置定闹参数,如:

Remind On Startup:启动时提醒。

To Do When Alarm Goes Off:设置定闹时的提示信息及要执行的程序。

Show Program:最大化、最小化或正常显示窗口。

Alarm Even If Screen Saver Active:在屏幕保护程序激活时也可定闹。

Enhanced Alarms:设置周期性定闹的参数。

Alarm Sound:设置定闹声音,可选择WAV文件或PC喇叭发声(可选择音量高、低及持续时间长、短)。

(三)Timers:设置计时器参数,可选择二个计时器及二个倒计时器。在Display中可选择是否显示计时器、当前时间、日期和秒数;在Countdown From中可选择倒计时的起点;在Countdown Beep中可选中计时结束时发出鸣响、音量高低及持续时间的长短。

(四)Hourly Alert:设置每隔一小时报警的参数,如使用PC喇叭还是选择WAV文件发声及重复的次数等。

(五)Preferences:主要可设置如下一些参数:

Display Seconds:显示秒数。

Blink Colon:闪烁冒号。

Leading Zero:必要时在数字前加0。

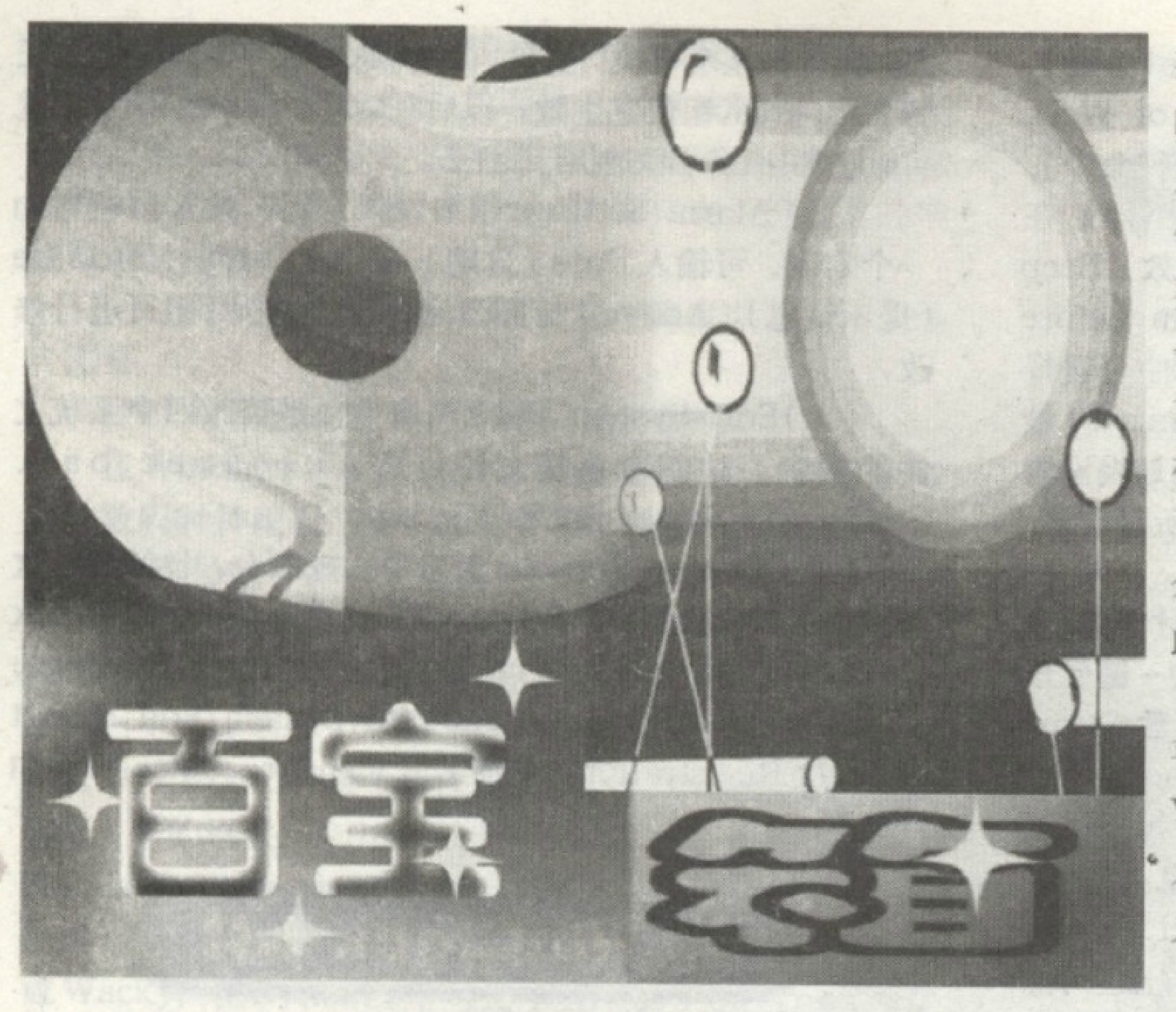
Separator:设置分隔符。

Remember Screen Location:记忆屏幕位置。

Screen Saver Compatibility:设置与屏幕保护程序之间的兼容性。

Order:日、月、年的排列顺序。

本文介绍的全部程序收录于《大众软件CD》1998年第7期\BBX\CLOCK\下。



其中有一句"I need XMB additional free space"的提示，将"X"换成你想要的硬盘空间数，完后点击 "Next"。程序就会自动搜索可被压缩的文件，搜索完成后，会列出文件目录，你只要在你要压缩的目录上点上对钩，选择"Next"。程序就会进入压缩文件的状态，压缩完毕后，程序会告诉你经过压缩后，你的硬盘省下了多少空间。这样，你挽救硬盘的工作就完成了。此软件还附带了一个 "FreeSpace Analyzer" 的小程序，用于分析你硬盘的使用状况的，由于篇幅限制，我在此就不赘述了。

特别要注意的是，该软件用于 Windows 95 平台和Windows NT平台，支持Windows 95和Windows NT的NTFS文件格式，但有一些功能只能在 Windows 95 下使用，Windows NT也只有瞧的份。

江苏 王磊

一、横空出世的FreeSpace

软件名称:FreeSpace 1.0
作者:
下载网址:http://www.mijenix.com
光盘目录:\BBX\FS\

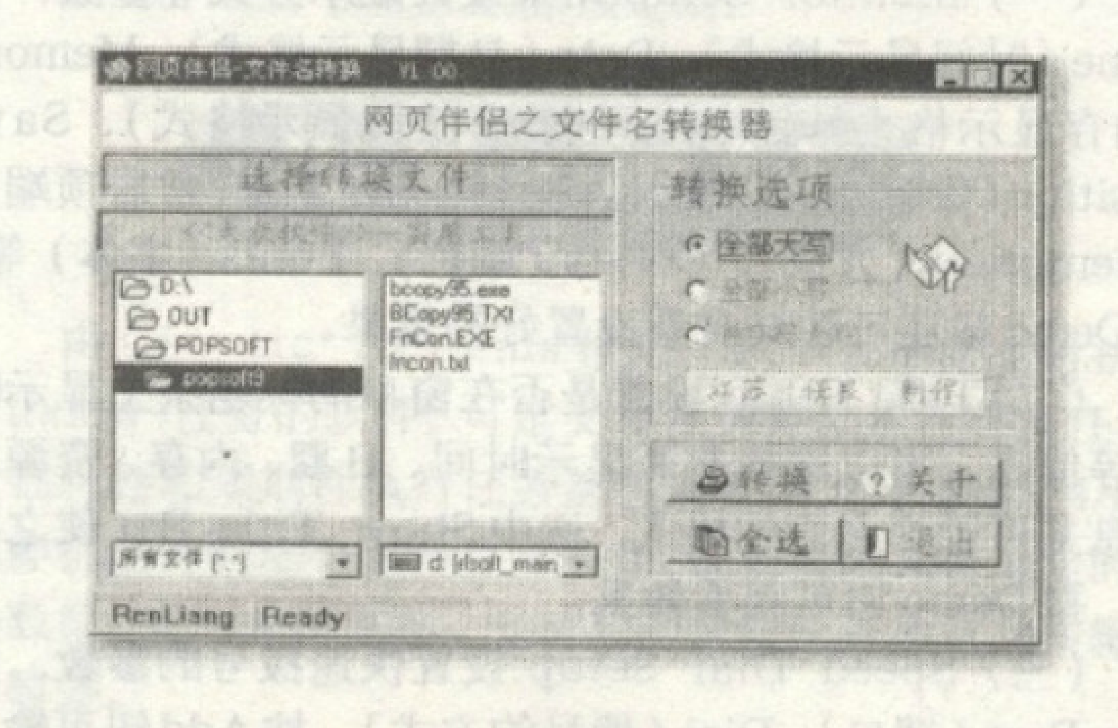
现在谁家的电脑上没有一个大硬盘呢？可是你知道吗，你的硬盘有五分之一的已使用空间是被浪费了(笑话，你有什么证据？)。别急，听我给您算。由于现行操作系统普遍使用的是FAT16的文件分配系统，就连Windows 95也不例外。Windows 95中，文件在硬盘上的储存单位是"簇"。1簇=32K，如果你硬盘上的文件为33K，那么，文件的前32K占用1簇，这无可非议，但是最后的1K文件也要占用一个簇，那就是说，为了存储这一个文件，你将会浪费31K的硬盘空间。一个文件尚且如此，在拥有几百兆文件的硬盘上，那浪费可是大得惊人的。我敢说，1G以上的硬盘起码有150兆是被浪费了（现在你有些着急了吧）。不用着急，现在有一个软件可以挽回这些损失，你不必等到 WIN98 面世后使用其FAT32了。这就是 Mijenix Corporation的FreeSpace 1.0。

这个软件是非常实用的。安装完程序后重新启动计算机，在屏幕的右下角，会有一张白纸一样的图标，在图标上单击右键，执行"FreeSpace Manager"文件就会启动该软件。这时屏幕上会出现蓝天白云碧草，天地之间横贯着一条高速公路的图片。图的右边有六个选项，都是用最简单的"向导"形式工作的。下面就简单介绍一下最常用的"Quick Space"向导。点击此按钮后会进入欢迎画面，

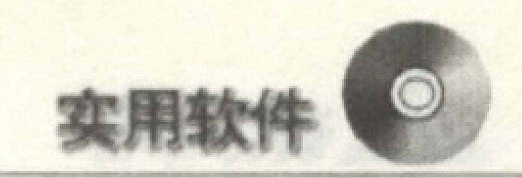
二、网页伴侣之文件名转换器

软件名称:FnConvert 1.0
作者:任良
下载网址:http://rlsoft.kstar.com
光盘目录:\BBX\FNCON\

现在上Internet冲浪的玩家越来越多，还有不少赶时髦，纷纷在网络社会建起了自己的家。现在国内也有不少优秀的主页空间免费提供商，在上面找一块自留地也不是太难。自己花了好些不眠之夜写成主页传上主机后往往发现网页面目全非，可刚才在自己的PC上明明是调试好的。原来一般Internet上的主机系统与PC不同，它们对文件名的大小写十分敏感，一点不对，就不认帐。文件名的大小写差异引起的错误在PC的Windows 95下当然是觉察不出来的。



一个一个文件名换着改，实在太麻烦。懒人自有懒办法，网页伴侣之文件名转换器(FnConvert)便应运而生，



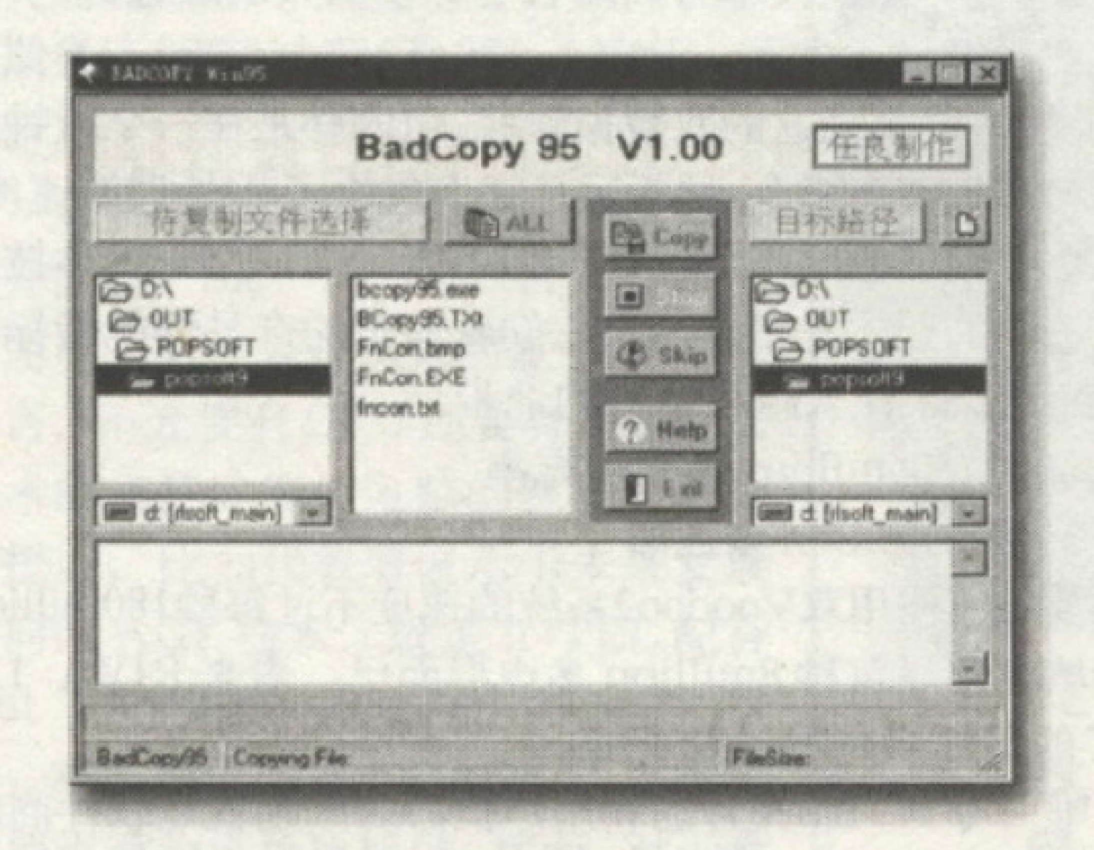
FnConvert操作十分简单，在文件选择框中把要处理的文件都选上，然后选一种转换方式，如全部大写，全部小写等，点转换按钮，几乎不要时间，FnConvert即完成任务。对于个别文件的转换，直接双击文件名即可。

现在写网页时就没有后顾之忧了，图片及网页文件调用时可全部用大写（或小写），最后把要上传文件的名称全部统一转换一下即可。试试看，这款不起眼的小工具还真能帮你节约下不少宝贵时间，尽心去把网络变精彩吧！。

江苏　任良

三、BADCOPY 95
软件名称:BadCopy95 V1.0
作者:任良
下载网址:http://rlsoft.kstar.net
光盘目录:\BBX\BCopy95\

BadCopy95终于降落地球，它担负着重要使命，拯救你CD-ROM或磁盘上的坏文件。BadCopy、BadCopy2大家熟悉吗？试试现在的BadCopy95，士别三日，当刮目相看吧！它运行在Windows 95下。简捷明快的图形界面，相信你一用即会。不用再记参数了，只要选定好要复制的文件及目标目录，轻按“Copy”按钮，剩下的不用你操心了。Badcopy95会象它以前的弟兄一样，竭尽全力帮你读出每一字节，如果实在没有办法，她就开动它的脑子，帮你智能填充无法读出的内容。



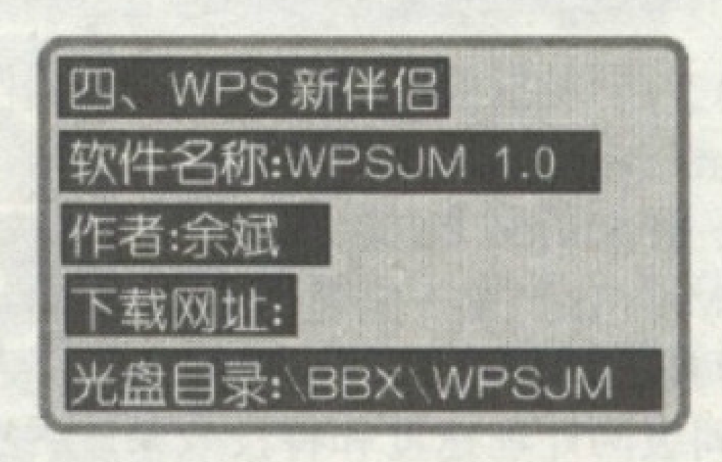
BadCopy95文件长度约300K，直接在Windows 95下运行即可。软件界面左边是文件选择栏，可方便地改变目录选定你要复制的文件，可以按住Ctrl选定多个文件（系统还专门为天下懒人准备了一个[ALL]按钮，直接按一下全选）。然后在界面右边选定好目标路径，OK！按[COPY]让它干活吧！如果有需要的话，你可按[STOP]按钮强迫它罢工，也可按[Skip]按钮强迫它偷懒（让它放弃当前文件）。

至于BadCopy95的用武之地，有些光碟物理划伤而不能使用的数据文件，文本文件，它或许能帮你救回大部分甚至全部（Windows本身的复制功能很蛮横，一个字节读不出来，就会毫不犹豫地放弃整个文件，可能因此而导致整个软件报废，多可惜！）。另外，观赏VCD讨厌一直因读不出盘而被迫停下，干脆用BadCopy95把它搬到你的硬盘上尽情欣赏（前提是你有X.XGB的硬盘及一定的耐心）。

BadCopy95的工作一般不需要你干预，不过有时Windows 95实在太不合作，它看到BadCopy95工作太累时，一生气就跳出大家熟悉又害怕的蓝屏，大喊不能读出光碟内容，它哪知这正是BadCopy95的用武之时，但毕竟寄人篱下，它的优先权高，这时你按<ESC>敷衍它一下即可。

BadCopy95，试试看这款小软件，它如果能帮上你一点忙，我就感到满足了。BadCopy95是共享版软件，没有任何功能限制。

江苏　任良



欢迎你使用WPSJM V1.0，这个小软件是我学习C语言的第一个成果，希望它能给你带来一点方便。

WPSJM的用法很简单，你只要在DOS方式下输入文件名后回车，就可以得到简单的提示：

WPSJM <WPS文件名> [输出文件名]

其中，WPS文件名是必有参数，它可以是一个普通的WPS文书方式的文件，也可以是一个加密过的WPS文件。如果是一个普通的WPS文件，程序将该文件的内容输出到屏幕上或指定的输出文件中，它与WPS中文件服务功能的WPS格式到文本文件格式的作用相同，但要方便的多；如果是一个加密过的WPS格式文件，它将给出该文件的密码和密码的ASCII码，你可以进入WPS后输入密码查看文件（如果你知道万能密码就最好别说话，不然……）。

例如：

WPSJM README.WPS

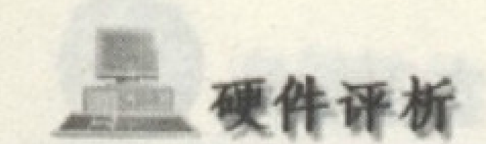
将README.WPS的内容显示在屏幕上或给出密码。

WPSJM README.WPS README.TXT

将README.WPS的内容转换为文本文件输出到README.TXT文件中。

需要注意的是，如果输出文件已经存在的话，原文件将被覆盖。

武汉　余斌





记得写华山论剑（上）的时候，北京还在下雪，今天再提起笔，却发现窗外已经春暖花开。把一篇连载拖得这么久才完成，心里不免有些愧疚，但想到或许因此能带给您多点新消息，就总算还找到一点点可以聊以自慰的理由。

Matrox Mystique G200

继G100之后，Matrox公司于近日又推出了其全新的高端产品Matrox Mystique G200。

Matrox Mystique G200主要面向三维游戏和家用市场。在继承Matrox产品一贯超群二维性能的基础上，它在3D运算能力方面有了革命性的提高：可以提供与Voodoo2同级的处理速度和特技效果；此外，Matrox Mystique G200还将视频处理功能也囊括在自己的能力范围之下：支持视频编辑、DVD解压，以及视频输出。Matrox Mystique G200是迄今为止性能最全面的一块图形芯片。

Matrox Mystique G200的常规性能指标如下：

基本参数：

板上集成230MHz高速RAMDAC；1600×1200分辨率下提供85Hz刷新频率；支持8MB或16MB同步显存；最大分辨率1920×1200

2D性能:WINBENCH BUSINESS 98测试值

1024×768@16bpp:163 Million Winmarks
1024×768@24bpp:160 Million Winmarks
1280×1024@24bpp:159 Million Winmarks
1600×1200@24bpp:149 Million Winmarks

3D性能:3D WINBENCH 98测试值

基于PⅡ－300CPU，得分大于700
每秒生成150万经过特技处理的多边形
支持3D WINBENCH 98全部19项测试
支持32位Z缓冲
支持24位、32位着色渲染
支持 AGP 端口全部加速技术
真正AGP 2×产品

视频处理性能：

提供高质量视频流回放
支持MPEGII软解压
支持CODEC端口，可扩充专门视频处理子卡

G200出色的性能主要源于它杰出，独一无二的设计：Matrox在业界首创了128位独立双重总线技术。G200拥有两条相互独立的64位数据传输管道，无论进行2D、还是3D加速，两条管线都相对独立地运行，分别负责读、写数据，这样就避免了传输障碍和瓶颈的出现，最大限度地提高了带宽的利用率，处理效率要明显好于单一128位总线。

RIVA128 TNT

NVIDIA在RIVA 128身上获得的巨大收益让他们相信只要拥有出色的产品性能，和3DFX产品分庭抗礼并非是没有可能的事。在新的一轮“军备竞赛”中，针对Voodoo 2，NVIDIA推出了自己的超级芯片组:RIVA 128 TNT。

RIVA 128 TNT同RIVA 128一样，仍然是一块集2D、3D、视频处理于一身的ALL IN ONE处理器，使用128位带宽，但在技术方面却有了许多重大的改进。

在关键技术方面，RIVA 128 TNT与G200有类似之处，虽然它没有独立的双数据管线，但同样是在一个时钟周期处理两条像素指令，并行运行大大加快了3D处理的速度。

由于距离推出产品尚有一段时间，NVIDIA对具体技术细节透露的还不是很多，但它们就发布的产品性能指标而言，绝对到了让人瞠目结舌的地步：

每秒250 million像素填充率
每秒8 million多边形

要知道使用双Voodoo2系统的速度不过每秒180million像素填充率，每秒8million多边形而已。看来RIVA 128 TNT的窜红只是迟早的事情。

唯一令NVIDIA自己和用户担心的问题就是软件商的支持问题:RIVA 128的成功之下就留有这个阴影，此次RIVA 128 TNT能否广泛流行同样会面临这个问题的考验。从目前的情况看，前景可谓喜忧参半:一方面ACTIVISION宣布将和NVIDIA进行更广泛的合作，以推动RIVA 128 TNT的两项新技术在游戏设计行业中的应用;而另一方面id SOFTWARE则明确表示由于RIVA 128 TNT在某些技术细节上的缺憾，将不会被QUAKE 3所支持……但毕竟RIVA 128 TNT还没有开始发卖，以后的情况只有让时间给我们答案。

至少NVIDIA向用户保证:RIVA 128 TNT将对Direct 3D游戏提供更快速、更优良的支持。



在当前流行的CPU插座类型中，Socket 7与Slot 1之间的竞争可谓愈演愈烈。INTEL凭借着一张专利证书将以往的跟随者留在了Slot 1的门外。INTEL在开发完基于Socket 7系统的最后一代芯片组430TX之后就开始全面放弃Socket 7而专门发展自己的Slot 1平台。1998年4月15日，继440LX之后INTEL又发布了440BX芯片组，在原有支持AGP的基础上又加入了100MHz的外部主频，从而向世界展现了Slot 1的美好前景。反观Socket 7这一边，由于专利的阻挡，AMD、Cyrix、IDT三家CPU公司只能全力挖掘现有Socket 7平台的潜力，以求在性能上与Slot 1相抗衡。不可否认，近一年来Socket 7的技术发展是有目共睹的，AMD、Cyrix为了生存的需要全力开发Socket 7的技术潜能，在此基础上研制出的K6与6x86MX都取得了引以为豪的成绩，然而Socket 7虽然重要但还不能脱离主板而独立工作，而且电脑也不是只有CPU一个配件。因此要维持Socket 7的发展还需要有其他厂商的积极参与。说来也巧，在以往的竞争中被INTEL挤下马的控制芯片厂商与大量的主板和BIOS的生产者也全力配合，组成了庞大的Socket 7集团与INTEL抗衡，试图最大限度地延长Socket 7平台的寿命。

众多的评测数据表明，单就插座本身而言，Slot 1对Socket 7在技术与速度上的优势并不太明显;但就主板而言，不光要有CPU还要有其他外围技术的支持才能使电脑的性能有更大的提高，比如代表着显示卡未来发展方向的AGP技术，就是INTEL配合Slot 1和Pentium Ⅱ而专门推出的。这是一种实用价值相当高的技术，在推出后便迅速为市场所接受。然而，对于囊中羞涩的用户，Pentium Ⅱ系统大多是可望而不可及的，因此在现阶段Socket 7的用户群并不能低估，这也是为什么许多厂商拿住Socket 7不放的一个重要原因。但能否在Socket 7平台上也实现AGP的梦想，能否在Socket 7+AGP的基础上再享有100MHz的外部主频，则是那些准备加入Socket 7阵营的用户所最为关心的话题。今天，我就要告诉这些用户“请你们放心地加入吧”，这就是当我见到精英P5SD-B主板后第一句想说的话。

第一个实现“Socket 7、100MHz外频、AGP”三合一的产品

能实现这一点首先要感谢主板的核心部件——控制芯片组的生产者。由于无法涉足Slot 1领域，这些在Socket 7平台控制芯片大战中被INTEL击败的厂家又重新将精力集中放在了Socket 7平台，这期间又成长起来不少新的公司。其实，能支持AGP的Socket 7平台芯片组在去年就已经出现，比如ALI的M1534、VIA的VP3、ETEQ的6628和SiS的5591，这其中的VP3也同时支持100MHz外部主频(使用它的主板现在已经出现)。

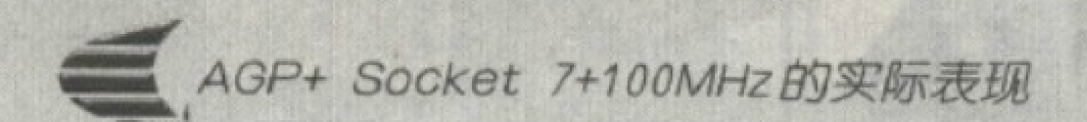
由于Socket 7平台的CPU不将L2 Cache集成在一起，而是让其以板上时钟工作，所以100MHz的外频对于Socket 7系统是相当有好处的，可以肯定它对系统性能的提升幅度要大于100MHz外频对Pentium Ⅱ系统的影响。而AGP则代表着未来显示卡的发展方向，正在迅速取代PCI的地位，因此应该说SOCKET 7+100MHz外频+AGP正是SOCKET 7平台的梦幻组合。而说到最终的产品化，精英的这款P5SD-B主板则绝对是第一个，所以很有向读者介绍的必要。

P5SD-B主板使用的是SiS公司生产的5591+5595芯片组，通过实际的电气性能测试与430TX的水平旗鼓相当。P5SD-B主板为传统的Baby AT结构，但可支持ATX电源管理。为了给大家一个更明了的印象，我将P5SD-B主板的基本配置与特点列于本文的附表1，仅供参考。

从表中我们可以看出P5SD-B除了集三个功能于一身之外，变化并不大。它所支持的外部主频的范围在66和100之间有多种选择，除常见的75和83外还有90MHz这一罕见的频率，这为适应多种CPU和方便玩家超频提供了良好的条件。出于支持100MHz外频和系统稳定性的考虑，P5SD-B不允许72线的SIMM与168线的DIMM混合使用，因为两者工作电压不同，长时间在高频下使用极易烧毁DIMM内存，所以它最大的内存数也由此受到了限制。但从P5SD-B这个照顾72线内存使用者的设计来说，它似乎象是一个短暂的过渡性产品。另一方面，P5SD-

B的扩展槽的设计（3个PCI和3个ISA）也体现了承上启下的目的，今后产品中的ISA插槽的数目将肯定会越来越少。

在电源方面，P5SD-B支持传统的AT电源和先进的ATX电源，它们之间由一个3针的跳线来负责转换，不过虽然方便但很容易忘记，即使不会造成什么不良后果，但虚惊一场的滋味也不好受，因此需要使用者注意。但我觉得这也不太碍事，谁没事总换电源玩呢？



AGP+ Socket 7+100MHz的实际表现

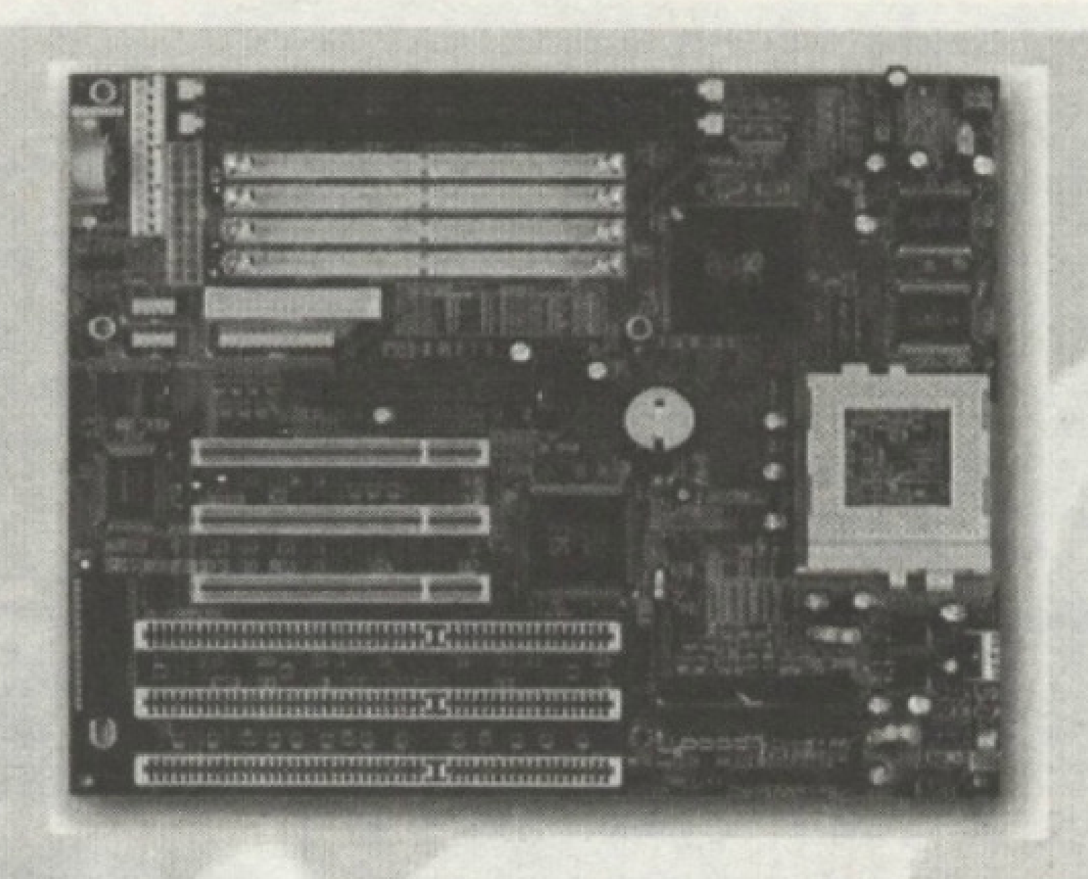
介绍完P5SD-B的基本特征，该看看它的具体表现了。由于"3合1"是它最大的卖点，所以它们组合到一块后的实际运行效果是我们所最为关心的。首先是安装AGP驱动，由于所配的驱动程序需要OS的支持，所以OS被限定为Windows 95 OSR 2.1或Windows 98这两种，使用Windows 95 OSR 2的用户需要从微软的网址上下载升级程序USBSUPP.EXE来升级到OSR 2.1，升级时要注意语种的区别。如果满足了以上要求，安装完DirectX 5.0后就可以安装AGP驱动了。

在安装AGP显示卡时，换了多个品牌我们都没有遇到什么问题，看来主板和所配的驱动程序的兼容性很好，不象有些AGP主板有些挑卡。最后我们在进行测试时为它安装了一块华硕AGP-3000 RIVA 128显示卡。

为了让系统能稳定地在100MHz外频上工作，我们选用了速度为-8的SDRAM，这与INTEL 440BX主板的要求是一样的。但P5SD-B在控制芯片与外设之间使用了"缓冲降频"通道，也就是非同步时钟设计，为此特意采用了多个时钟芯片构成锁定回路以保证外部主频和降频的稳定与精确，以确保PCI的工作时频不超过正常的33.3MHz。我想这又是照顾仍使用72线内存用户的做法，而且现在的PCI板卡没有几个能承受高于40MHz的工作频率。但这也是以降低系统性能为代价的，在性能与稳定性的竞争中精英选择了后者。

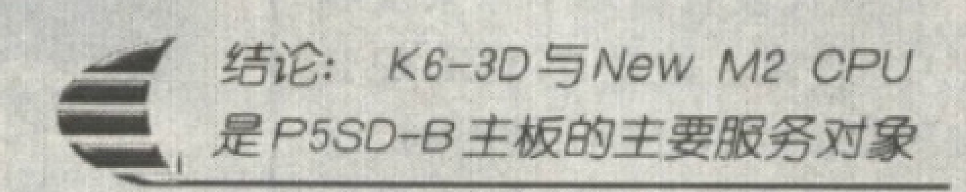
测试中，我们先使用Pentium MMX 200和K6-200 CPU（Cyrix的CPU不适合超频使用），在100MHz以下的4个外频和各个倍频的组合中都没发现什么问题，只是在高频状态下有时莫名死机。但是上了100MHz外频时，即使用233和266的Pentium MMX也很难能启动系统或启动后极不稳定（也就是无法使用），看来100M外频是个门槛。不过据说将CPU的电压调高可以较稳定地使用100外频，但这太危险了，我们使用的是借来的CPU所以不能太嚣张，有兴趣的读者可以自己尝试一下。最后我们觉得用266的CPU超到315MHz（90MHz × 3.5）可能是最高的界限了，而在系统正常的前提下，200超到292MHz（83.3MHz × 3.5）也已是极限。

其实，真正为Socket 7 +100MHz而制造的CPU是AMD正在研制的K6-3D和Cyrix在4月发布的改良版M2



（6x86MX）。K6-3D现在还没有上市，其最初级别将是K6 3D/300（100MHz × 3），预计今年年中上市，而新的M2-300MHz的型号当你看到这篇文章时已经在公开发售了，价格在1600元左右。因此P5SD-B可以说是专为K6-3D和新版M2所准备的。不过P5SD-B上市时K6 3D/266刚出到工程测试版，因此就时间而言，它属于超前的产品。我们借来了最新的K6 3D/266工程样品芯片作为最后的测试对象（Cyrix的M2没有借到），结果的确是十分顺利地跑上了100MHz，长时间测试后仍很稳定（AGP显示卡也同时工作），这从侧面反映了P5SD-B主板的质量，不过有时会出现挑内存的毛病，这可能是样品还不成熟的缘故。另外，我们还有机会测试了一下AMD刚刚推出的K6-300MHz CPU，虽然它是按标准的66.6MHz × 4.5方式工作的，但在我们的测试中仍能使用100 × 3的模式，并且较为稳定。

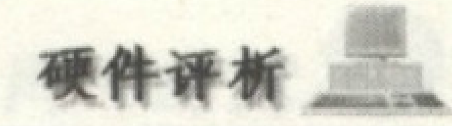
由于现在与其同类型的主板还没有，所以在使用样品K6 3D/266时，我们无从比较，不过成绩是相当不错的。我们将它降频为200MHz（100 × 2）后与K6 200(66.6 × 3)做对比测试，发现性能提高了20%左右，这可能就是提高了CPU与L2 Cache沟通速度后的结果。而使用现有的CPU在100MHz以下的外频测试中，CPU WinMark32的成绩要高于同类主板的平均水平。



结论：K6-3D与New M2 CPU是P5SD-B主板的主要服务对象

虽然P5SD-B在支持现有的CPU方面做得很好，而且性能相当不错，但鉴于它自身装备的特殊性，我还建议大家如果选择它就最好使用新M2和K6-3D CPU，同时再加上AGP，这样才能充分发挥它的"才能"，否则总有些大材小用的感觉。不过K6-3D CPU最早要到年中才能上市，所以现在唯一的选择就只有新版M2-300，不过Cyrix在浮点运算能力方面一直不如K6，看来K6-3D才是P5SD-B的最佳搭档。

总体来说，P5SD-B主板的表现是令人满意的，只是它对老用户的一些兼顾措施会使那些Socket 7的发烧友在



选择上有些为难，如果改为ATX结构，全用DIMM并且再多几个PCI插槽，那么它会更受欢迎，因此我相信P5SD-B只是一个过渡性的产品。事实上在本文结稿时，其ATX结构版本P5SD-A也已经上市了，虽然具体的配置还不清楚，但肯定不会怎么照顾老用户了(售价大约在1100元左右)。而其他厂商类似的产品其后不久也会相继推出。

有时我在想这些"3合1"的主板与新M2或AMD-3D CPU相配合是否又预示着Socket 7的另一个春天将要到来呢？如果真是这样的话，那么P5SD-B无疑就是这个春天的第一位使者，这也就是它最具意义的地方。

附表一 精英P5SD-B主板配置一览表

主板型号	精英(ELITEGROP)P5SD-B
主板结构	Baby AT
支持的CPU	INTEL Pentium、PentiumMMX AMD K5、K6、K6-3D 6x86MX、New M2、IDT C6 及其他符合Socket 7规格的CPU
外频范围(L/H)	66/100MHz
支持倍频数	2.0/2.5/3.0/3.5
最高支持CPU频率	>266MHz
芯片组	SiS 5591+5595(南桥芯片)
工作电压	5591(线宽0.35μm)工作电压为3.5V 5595(线宽0.5μm)工作电压5V
二级缓存	512K管道突发式同步内存(Pipeline Burst SRAM) 形式为2×256K 速度为6ns
内存插槽	3.3V DIMM×2/5V SIMM×4(不能混用)
内存类型	SDRAM/EDO DRAM/FP DRAM
内存最高容量	256MB
扩展槽	PCI×3/ISA×3/AGP×1
IDE接口	Ultra DMA/33×2
BIOS厂商	AWARD
LDCM	有
电源类型	Baby AT /ATX
其他装置	USB×2 (需用选件升级)/IrDA
附件	PS/2+COM1扩展插板×1 COM2+LPT1扩展插板×1 IDE接口线×1 软盘接口线×1
所配软件	SiS IDE Bus Master 驱动程序 Windows 95 下AGP驱动程序
预计最高售价	1000元

更正： 本刊6月份刊登了《INTEL双拳出击》一文，由于我们工作的失误，使附表2漏登，特此补登，同时向广大读者朋友及该文作者赵效民先生致以诚挚的道歉！ (附表请见下页)

附表2 部分使用440BX芯片组的主板的基本配置

项目 \ 品牌	ASUS华硕P2B	Micronics迈科 Redstone	2theMax天烽BAX-M
支持CUP	Pentium II 233-400MHz	Pentium II 233-400MHz	Pentium II 233-550MHz
外频范围	66/112MHz	66/100MHz	66/100MHz
最高倍频数	8.0	7.0	5.5
设定方式	主板跳线	主板跳线	单一跳线
主板结构	Mini-ATX	Mini-ATX	Mini-ATX
扩充设计	PCIX4/ISAX3/AGPX1	PCIX4/ISAX2/AGPX1	PCIX4/ISAX3/AGPX1
内存容量	Max768MB/DIMMX3	Max768MB/DIMMX3	Max768MB/DIMMX3
其他装置	USBX2/IrDAX1/键盘开机	USBX2/IrDAX1/PCI Audio (附加)	USBX2/IrDAX1/SB-Link
BIOS厂商	Award	Phoenix	Award
简评	中规中矩的设计,大厂风范,8倍超频适合超频发烧友功能齐备,配件品质优良,与同档次主板相比价格最贵	选件精良,做工一流,设有CPU保护,防止误操作,另有集成PCI音频的型号,音色要好于AWE64	掀揭式CPU插座,便于安装;单一跳线设计、100MHz锁定,方便超频预装SB-Link,可插装 SB AWE 64D PCI声卡
项目 \ 品牌	MegaStar皇朝 UDBX-A	Iwill艾威BD100	Magic-Pro辉煌 MP-686ABX
支持CUP	Pentium II 333-450MHz	Pentium II 233-450MHz	Pentium II 233-533MHz
外频范围	66/100MHz	66/100MHz	66/100MHz
最高倍频数	5.0	5.0	8.0
设定方式	主板跳线	单一跳线	DIP开关/主板跳
主板结构	Mini-ATX	Mini-ATX	Mini-ATX
扩充设计	PCIX5/ISAX2/AGPX1	PCIX5/ISAX2/AGPX1	PCIX4/ISAX3/AGPX1
内存容量	Max1024MB/DIMMX4	Max1024MB/DIMMX4	Max768MB/DIMMX3
其他装置	USBX2/IrDAX1/SB-Link	USBX2/IrDAX1	USBX2/IrDAX1
BIOS厂商	Award	Award	Award
简评	采用正统的INTEL规范设计,选件高级 ,可靠性高,4个DIMM 罕见,但受欢迎,SB-Link方便声卡安装	配件高级讲究 ,设计精良,受欢迎的DIMM*4设计,单一跳线方便了超频,美中不足的是没有LDCM	支持CPU频率高,升级潜力大,使用DIP开关与跳线锁频, BIOS直接变倍频, 方便超频, 但略显繁琐
品牌 项目	Tekram P6B40A4X (龙卷皇)	QDI 联想 Brilliant I P6I440BX	ELITEGROUP 精英P6BX-A
支持CUP	Pentium II 233-450MHz	Pentium II 233-450MHz	Pentium II 266-450MHz
外频范围	66/133.3MHz	66/100MHz	66/112MHz
最高倍频数	5.0	5.0	5.0
设定方式	主板跳线	主板跳线	完全BIOS设定 (Magic Setting)
主板结构	Mini-ATX	Mini-ATX	Mini-ATX
扩充设计	PCIX4/ISAX3/AGPX1	PCIX4/ISAX3/AGPX1	PCIX5/ISAX2/AGPX1
内存容量	Max1024MB/DIMMX4	Max768MB/DIMMX3	Max768MB/DIMMX3
其他装置	USBX2/IrDAX2	USBX2/IrDAX1/SB-Link	USBX2/IrDAX1
BIOS厂商	Award	Award	Award
简评	用BIOS设定外频、跳线设定倍频,外频最高的主板,可上133.3MHz,最适合超频玩家,系统超频后表现较为稳定、价格低 ,值得推荐	沿用Easy设计、主板设置简便,遵守INTEL规范设计、稳定可靠,但不能超频,选件上乘而价格低 ,设有SB-Link方便声卡安装	设计精良、选件高级,独有的Magic Setting技术,用BIOS来更改外频与倍频 ,超频方便,PCI插槽多,配有先进的LDCM芯片

经过一个月的"煎熬"，小店终于又同大家见面了。上期承蒙本创作室的吴冠军先生为此栏目做了一段精彩的开场白，从这一期开始我和顾懿先生将竭尽所能向广大"虫虫"们揭示烘培机的制作技巧和奥秘。同时，应一些网友们的提议，从本期开始我们将设立"每月专题"专门介绍和讲解一些有关烘培机制作的热门话题。

每月专题——个人Homepage制作守则

一、明确制作动机和网页主题

一个出色的网页必须有一个明确的主题，就如同一篇好文章必然有一个贯穿全文的中心思想。对于一个个人网页的制作者来说，最初步的制作动机莫过于在绚丽多姿的网络世界中展现自己的才华并以此来吸引观者和结交朋友。一般来说，根据自己的兴趣爱好和专长来确立网页的主题不失为一种良策。如果你是音乐爱好者不妨就以音乐为主题，将你制作和搜集来的midi、wav以及ra等网络音乐文件制成一个网页，供朋友们一起欣赏 如果你是一名"骨灰级"的游戏玩家不妨以游戏会友，同广大游戏爱好者交流心得、切磋技艺。总之，个人网页应尽量避免诸如集音乐、游戏、商情、小说等庞杂不纯的情况。

二、丰富网页内容、提高实用性

用"华而不实"来形容目前一些个人网页是再恰当不过了，对于刚接触网页制作的朋友来说，难免会在页面中添加大量的图片、Java小程序等来丰富页面的可观赏性，却忽视了网页的内容。这样势必会导致网页可重复浏览性的下降。无论你制作的是何种主题的网页，你得始终记住所面对的是广大网络浏览者，他们所希望看到的是一个内容充实、具有高度可浏览性的页面，如果你的网页只是徒有其表，他们是不会驻足多久的，更别提经常光顾了。因此，你非但得注意丰富你的网页内容，还必须经常更新主页，从而来吸引广大浏览者。



三、美化页面、优化网速

由于近年来网络的迅速兴起，拥有个人主页已不再是什么新鲜事，然而如何从众多个人网页中脱颖而出，如何给广大浏览者留下一个深刻的印象却是件相当不易的事。从国内众多个人网页来看，浏览人次超过一万大关的寥寥无几，于是究竟如何给自己的网页树立独特的形象、如何提高网页访问人次就成了网友们最关心的问题。所谓爱美之心人皆有之，一个设计独到、图案精美的页面必然会给来访者留下深刻的第一印象。因此，熟练掌握Photoshop、Corel Draw等图像处理和设计软件就成了制作Homepage的第一基本功。当然，拥有了精美的静态图片，若能再添加少许动态图像那就更赏心悦目，而动态图像制作软件gif Construction将令你心想事成。

Homepage的设计不同于一般意义上的杂志及广告设计，它是一种"美"与"速度"的平衡艺术，如果你的网页满是图片，尽管设计精美，但势必容量过大而导致网路堵塞，那么再精美的页面也不会有多少人愿意为其在屏幕前等上十几分钟，反之亦然。因此作为一个网民兼网页制作者，你必须考虑到绝大部分靠勒紧裤腰在网络中生活的人们，你应努力在不影响页面效果的情况下将自己的网页容量压到最小，以提高大家的浏览速度。在此我拿出以下几条方案供大家参考：

1. 因地制宜，适当运用Gif和Jpg文件。在网络上我们看到最多的莫过于Gif和Jpg这两种图像格式，由于Jpg格式的文件压缩比高，图像质量好，因此在制作图案复杂、色彩丰富的图片时经常使用；虽然Gif格式的文件压缩比不高，但却有其独到之处。如制作透明图片、动态图片都非Gif格式不可，另外当图片色彩低于256色时在Photoshop中将图片存为Index Color模式的Gif图片，其效果容量比高于Jpg格式。

2. 充分利用图像压缩软件。时下最流行、最实用的图像压缩软件当属Ulead的Smart Saver 3.0，它不但可以压缩Gif格式的图像，还可以对压缩比很高的Jpg图片进行再压缩并通过手动调节使图像质量的损耗降到最低。

3. 合理安排网页结构。我曾见过一些网友喜欢将很多内容都挤在一个页面而不注意分页，害得我要等上一时半会儿才能看全一页，这样势必会给来访者留下不良的印象。

好了，现在你已了解了Homepage制作的基本准则，下面就让我们再来为你的页面添一些"色彩"……

Java咖啡香

上一回我们向大家介绍了“镜湖倒影”和“烟火盛世”这两个Java小程序，相信大家已经能熟练运用。今天我们将继续为大家献上几款精美的Applet。

一、魔幻图像

在Internet上，我们经常看到由几幅图片反复变动的广告牌效果，今天我们向大家介绍的这款由Anibal Wainstein制作的Java applet非但具有一般的变动广告牌效果，而且还能使各图片交替渐变浮现，从而具有极佳的视觉效果。你可以制作几幅整体相似，局部不同的图片，如下三幅图片:(T1.jpg、T2.jpg、T3.jpg)，如此交替变换，其效果定会令你目瞪口呆。你还可以给其中每一幅图片定义一个超链，指向你所希望连接的页面。但必须注意的是，每一幅图片一定要保持大小一致。好了，快到天骄的主页将IMAGEFADER.CLASS文件下载到你的硬盘，并置于Html文件的同一目录下，最后在Html文件中添加以下代码并根据需要稍作改动即可:

<APPLET CODE="imagefader.class" WIDTH=72 HEIGHT=82>
(注释:定义图像的宽和高)
<PARAM name="demicron" value="www.demicron.se">
(注释:此行为关于作者的信息，不能删除和改动)
<PARAM name="reg" value="A00012">
(注释:参数“reg”必须为A00012，不能改动)
<PARAM name="bitmap0" value="T1.jpg">



<PARAM name="bitmap1" value="T2.jpg">



<PARAM name="bitmap2" value="T3.jpg">



(注释:以上三行是你所希望在此applet中使用的图片名称)
<PARAM name="url0" value="http://www.see.online.sh.cn/tianjiao">
<PARAM name="url1" ="" ">
<PARAM name="url2" value="http://www.see.online.sh.cn/ch">
(注释:以上三行是分别给每幅图片定义一个超链，value的值可以不填)
<PARAM name="step" value="0.05">
(注释:调节渐变效果的细节，该值在0.05左右时，效果最佳)
<PARAM name="delay" value="20">
(注释:调节渐变所需的时间)
<PARAM name="sleeptime" value="2000">
(注释:调节每幅图片完全显现后所滞留的时间)
<PARAM name="target" value"_self">
(注释:指定超链所要改变的目标Frame)
</APPLET>

现在，你已经可以将这一神奇的效果添加到主页中去了，是不是很爽?

二、神奇飘动

有没有见过利用动态Gif制成的旗帜飘动效果？如果你是一个实足的球迷，有没有想过在网上做一个属于自己的98世界杯主页？那么，如果能让每一面入围国的旗帜都在主页上飘动起来，那该是“超炫”吧！当然，没有谁愿意用动态Gif来实现这一想法，因为……可是，利用下面我们将要介绍的这个Java小程序就能轻而易举地使你美梦成真！在天骄的主页上将FLAGS.CLASS文件下载到你的硬盘，置于Html文件的同一目录下，并在Html文件中添加以下代码并根据需要稍作改动:

<APPLET CODE="flags.class" WIDTH=85 HEIGHT=85>
(注释:定义图像的宽和高)
<PARAM name="demicron" value="www.demicron.se">
(注释:此行为关于作者的信息，不能删除和改动)
<PARAM name="reg" value="A00010">
(注释:参数“reg”必须为A00010，不能改动)
<PARAM name="background" value="000000">
(注释:设置背景色，此处value的值为十六进制数)
<PARAM name="background2" value="FF0000">
<PARAM name="bitmap" value="China.gif">
(注释:指明所用图片的文件名)
<PARAM name="url" value="http://www.see.online.sh.cn/tianjiao/">
(注释:指定点击图片后所链接到的页面)
<PARAM name="target" value="">
(注释:指定超链所要改变的目标Frame)
<PARAM name="sleeptime" value="10">
(注释:设定每一帧图像间的间隔时间，一般为10)
<PARAM name="shadingstrength" value="10">
(注释:设定旗帜飘动时的光影效果，一般为10)
<PARAM name="waveamplitude" value="16">
(注释:设定旗帜波动的效果、一般取值范围为10至17)
</APPLET>

好了，又到该说再见的时候了，希望大家能对我们的这个栏目多提意见，我们将根据各位的需要及时将最新最好的homepage制作工具、Java小程序以及图像制作方法介绍给大家，衷心期望通过我们这个小小的栏目能为广大homepage爱好者尽一份力。本店的售后服务热线是tianjiao@online.sh.cn或guyii@online.sh.cn，有问题的话，放E-MAIL过来吧。

请参阅天骄HOMEPAGE：http://www.see.online.sh.cn/tianjiao。



韩歌民

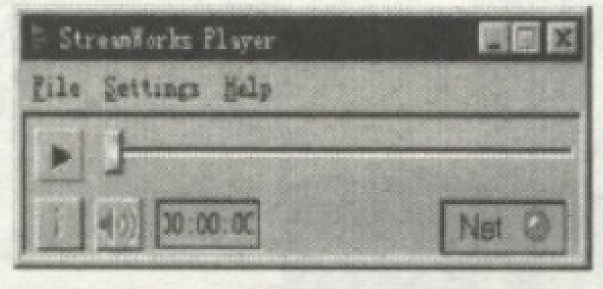
以开发Xing Player系列MPEG解压软件等闻名的XING技术公司近期推出了Xing StreamWorks Player 3.1,该软件与Internet浏览器软件(Internet Browser如Netscape Navigator等)配合使用,使得Internet用户能够通过Internet实时(real-time)地收听收看由StreamWorks服务器提供的直播广播或电视节目等音频视频流,而不必等待很长时间将声音或图像数据文件下载后重新播放。这种随着接收实时播放而不必下载的音频视频数据处理方式即为STREAM(流式)。

一、StreamWorks Player 3.1的下载

StreamWorks Player 3.1是一个可从XING技术公司的WWW服务器上免费下载的软件,该服务器网址为:http://www.xingtech.com。

二、StreamWorks Player 3.1的主要性能特点

是在Windows 95和Windows NT下运行的全32位应用程序,经过重新设计的解码系统能确保音频下视频的同步,支持Direct Draw视频加速及MPEG-1、MPEG-2 LAYER 3回放支持,允许全彩色全屏幕及全运动播放。



三、StreamWorks Player 3.1可播放的STREAM类型

on-Demand File(点播型文件):是驻留于StreamWorks服务器、预先录制好的STREAM,可用StreamWorks Player进行各种播放控制,如开始、停止及搜寻等。

Live File(直播型文件):也是驻留在StreamWorks服务器、预录的可共享的STREAM。但从第一个用户正在播放的内容处开始,而不是从文件开头处开始播放。

Live Feed(直播传送):是通过StreamWorks服务器传送的来自实际直播内容或其它模拟设备(如摄像机、录像机等)的音频/视频STREAM。与Live Feed相似,临时加入的用户只能从当时传送的内容开始播放。

四、StreamWorks Player 3.1的使用

(一)StreamWorks Player 3.1的控制面板

启动StreamWorks Player 3.1后,屏幕上出现其控制面板(Control Panel),大致有如下几部分:按钮、播放、停止、STREAM信息、声音开关,指示包括:Net连接并以颜色指示,绿---成功地连接了一个网络STREAM、黄---有一定的丢失、红---有严重的丢失。后两种情况一般是因连接速率设置不当等所致。轨迹条/搜寻器Track Bar/Slide(Seek):在播放on-Demand型的STREAM时可用于指示当前的STREAM的播放部位,或用鼠标拖拉其上的滑动块至所需部位开始播放。

(二)菜单使用说明

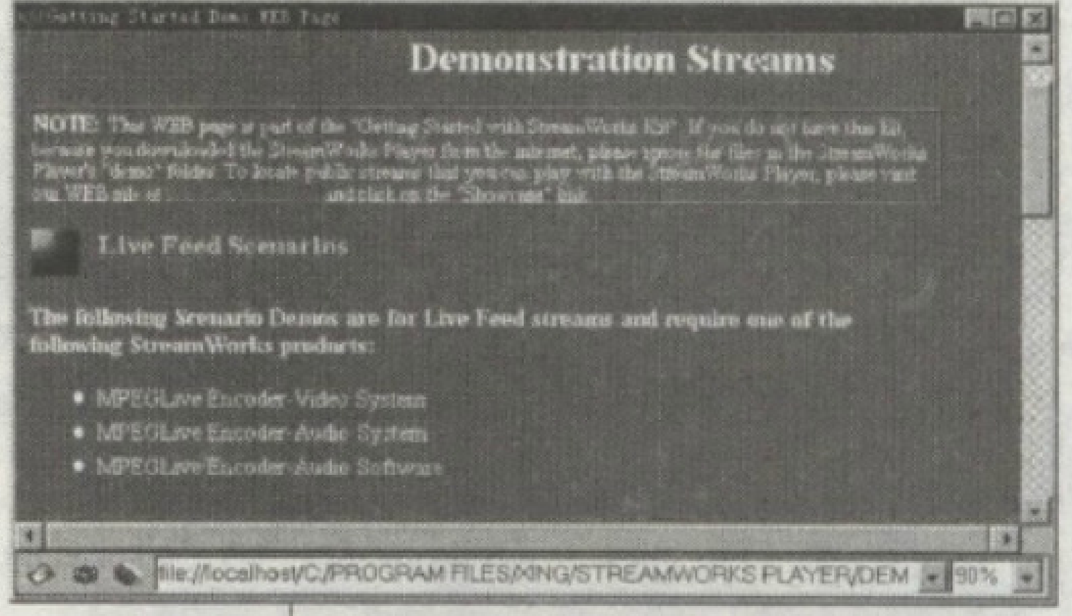
Open Stream:打开一个STREAM。可打开一个以前用过的STREAM,或打开一个新的STREAM、可键入一个URL。URL的语法为:XDMA://StreamWorks服务器:StreamWorks端口/Stream文件名。其中XDMA(Xing Distributed Media Architecture)表示StreamWorks协议,StreamWorks端口不必指定,将被自动设定为标准的StreamWorks端口(1558),例如:XDMA://Xingtech/grammy.mpg。

Stream Information:功能与“i”按钮相同,即打开Stream Information窗口,显示当前所打开的STREAM的有关信息(如该STREAM的服务器、长度、各种速率。

五、使用XingGallery查询和播放STREAM

XingGallery建立了世界各地配有StreamWorks内容的网点目录,这些网点的服务器提供了通用StreamWorks Player播放的音频/视频STREAM,当用户在XingGallery中查到感兴趣的某个网点所提供的某一项时,即可对相应的音频/视频STREAM联接(link),当用鼠标器点击对该STREAM联接时,StreamWorks Player会随之自动打开并播放联接的STREAM。可通过StreamWorks Player控制面板的Help菜单中的Xing on the Web或通过网络浏览器至http://www.xingtech.com访问Xing技术公司的WWW服务器,在其主页找到并进入“XingGallery”。也可在网络浏览器中按网址http://www.xingtech.com/com/content/访问XingGallery。

步骤为:进入XingGallery后,单击“StreamWorks Content Guide”图标,然后按照所提供的字母索引进行检索和联接所需的网点。例如选择“I”,将出现所有以“I”开头的网点目录,单击其中的“InterNetwork Broadcasting”即可连接到其相应的服务器,然后在其主页可选择其中的“InterNetwork World News”,随后在“10Kb”、“16Kb”及“AUTO”中单击适当的一项,StreamWorks Player随之开始播放所连接服务器传送的该项直播节目(STREAM),此时找个舒适的姿势收听由Inter Network Broadcasting提供的国际新闻了。



文中提及的Xing SWP 3.1收录于POPCD 1998年7月号\NET\SWP\下。

中草药大百科

北京　天堂



人类历史上的每一次科技进步都为人类自身带来了巨大的好处，计算机无疑是20世纪人类最伟大的发明创造之一，它给人类带来的好处是不用多说的。当笔者的一位朋友得知他日日放于枕边的厚厚的《三国演义》只用一张小小的软盘就可以装下(当然是指《三国演义》的纯文本)，吃惊地说不出话来。其实不用如此大惊小怪，算一算——一张软盘1.44M，可载入70余万字的纯文本。于是乎各种百科全书、文献等等均以光盘为载体，出了光盘版，这可真是方便了计算机用户。也许有一天，偌大的北京图书馆不再有一本书，代替它们的是一排排电脑和一打打的光盘。

上面说了这么多，其实跟今天的主题没太大的关系，只是看多了各类光盘百科后有感而发罢了！这次我要给大家介绍的是中国中医药出版社出品的《常用中草药》，使用这款光盘可比查阅大部头的中医药典籍方便多了！

下面就说一说这款光盘的好处，本光盘采用中、英文两种文字，使用英文在此类光盘中并不多见，很好地起到了向世界宣扬我国古老的中医药文化的作用，而且中、英文的界面并不雷同，如果想检验一下自己的英语水平大可以看一看英文版。不过专业名词太多，很难懂的。

运行本光盘后会出现选择语种的界面，选好之后进入主界面。如果你选用的是中文，那么此时出现



的是一个类似于中药柜的界面，上书“妙手回春”四个大字。界面里有三个选项可以选择，分别是类别检索、笔划检索和字母检索，对应三种检索方式，非常好用！类别检索中把药物分为解表药、止血药、理气药、安神药等20大类，你如果用类别检索来查某种药还真得有点专业知识才行；相比之下笔划检索和字母检索就要简单多了。

《常用中草药》中对药物的介绍力求准确详实，对药物的科属、外观、产地甚至采摘时间都有说明。某些药物还被分成两个条目介绍，一个条目介绍的是药物的植株，另一条目介绍的是该药物的用药部位（这才是真正的中药），例如枸杞介绍的是这种植物，枸杞子介绍的才真正是中药。

如果你选用英文界面，本光盘不再给出检索方式，而是采用图形化菜单，将20类中草药罗列于上，不过要确切知道你要查的药物在哪部分也是很难的！

坦白地说，不是专业人员，很少有人会把本光盘从头到尾全看一遍，不过这并不重要，如果你偶有所需，又能在本光盘中找到，那也不枉我多费口舌了！



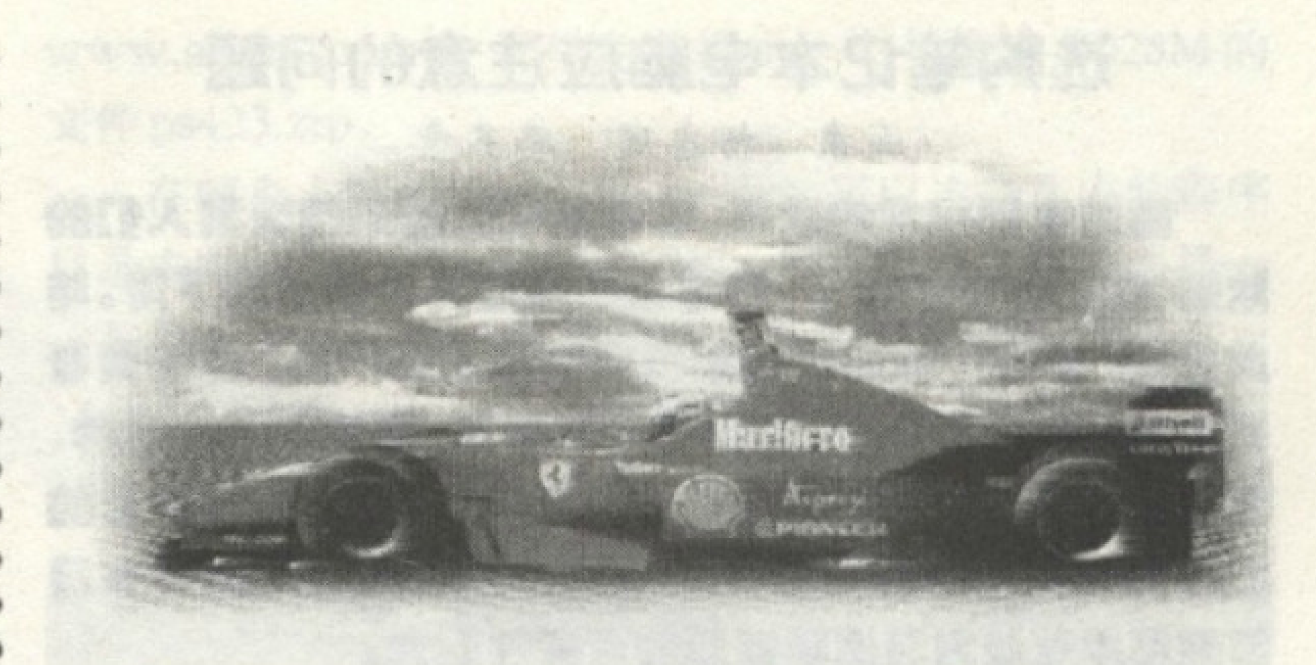




现在通常把对某些事物感兴趣的人叫"某迷"，喜欢看球的和喜欢踢球的叫球迷。喜欢使用计算机的和爱玩PC游戏的可通称为电脑迷，此外还有音乐迷、集邮迷、棋迷等等不一而足。喜欢汽车的人大概也不少吧！当笔者在一位好友家作客时，他的年仅3岁的小孩拿着一副汽车扑克对上面的各种汽车如数家珍，不禁大吃一惊！偶得北京银冠公司所出的多媒体光盘《汽车世界Ⅰ》一片，本拟作为礼物送出，不想一看之下竟被深深吸引，故写此文，与汽车爱好者共享。

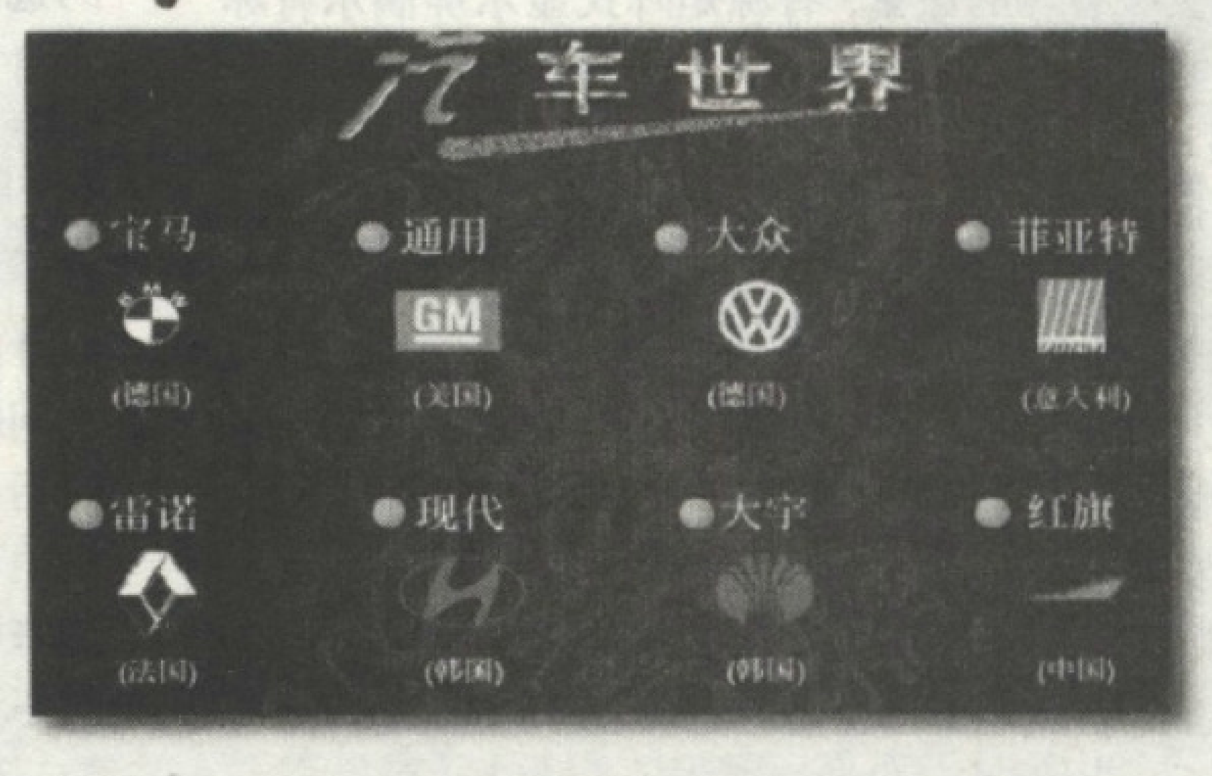
《汽车世界Ⅰ》光盘系欧美及亚洲最新汽车资料精选汇集而成，本光盘只收入了宝马、通用、大众、菲亚特、雷诺、现代、大宇和红旗等八家厂商的多种型号的汽车（什么？这里没你喜欢的汽车，那你只好等《汽车世界Ⅱ》或是《汽车世界Ⅲ》了！），这里要特别说明的是上述提到的大众、通用等基本上是厂商名而非轿车本身的品牌，譬如说雪佛莱、卡迪拉克、欧宝等名牌轿车就是在通用汽车公司这部分介绍的。本光盘图像清晰、资料详实准确，颇具权威性，这你只要看光盘最后鸣谢的厂商之多就可以清楚了！

本光盘的界面古朴典雅，主界面上列出了八家厂商的名称及标志，点击名称就可以进入汽车介绍部分。点击右下第一个有书本图案的按钮可以进入"轿车诞生百年大事



记（1886－1986年）"，一定会让你大长知识！

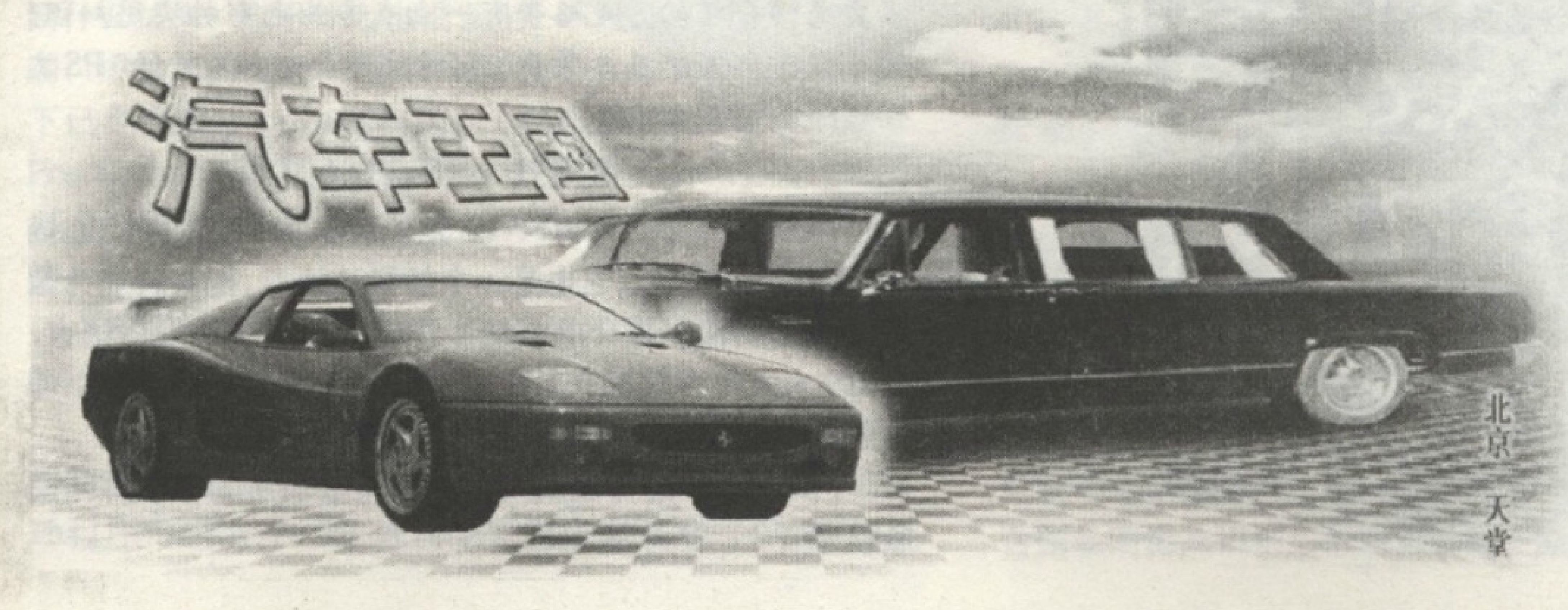
厂商的主界面中列出了该厂商的各种名牌汽车，例如菲亚特公司的界面里列出了菲亚特、法拉利、兰旗、爱快·罗米欧、玛莎拉蒂等诸多名品及徽标！点击右下书状按钮可了解菲亚特公司及其拥有名牌产品的简介。点击各轿车的品牌，就可进入有关这种品牌轿车的界面。在这个界面的左下是该型号汽车的外观，在图上点击可以得到放大的图像，右下是该型号汽车的详细资料，包括汽缸容量、马力、时速等。



这里特别值得一题的是红旗牌轿车，毕竟是中国造的，也可以说是民族的骄傲吧！本光盘介绍了红旗如下几个型号的轿车：红旗CA770，这是最早供周恩来总理等中央领导同志使用的；红旗C770TJ，1984年10月1日共和国35周年大庆时，邓小平同志就是乘座这辆车检阅的；除此之外还有CA770W、CA774等等特别用途的车型！

在宝马轿车这一部分中有007在《黄金眼》中驾驶的宝马Z3跑车，去看一看吧，真是酷极了！

总体来说，《汽车世界Ⅰ》应该是车迷们所必备的，让我们期待着《汽车世界Ⅱ》能收入更多、更新、更好的汽车，给汽车迷一个惊喜！



北京　天掌

选购笔记本电脑应注意的问题

山东 杨志国 冯玉霞

随着电脑技术的发展，笔记本电脑越来越受到人们的欢迎。激烈的市场竞争，使笔记本电脑的价格急剧下降。与此同时，众多厂家纷纷推出各自的品牌和产品，使消费者有了更大的选择余地。购买笔记本电脑，除要着眼于名牌、有最新的奔腾处理器和良好的售后服务外，还应注意它的显示屏、键盘、整体结构和一些小部件的质量，因为在日常使用中这些方面出现问题的可能性最大。

▶ 一、显示屏 ◀

显示屏是笔记本电脑中最昂贵的部件。显示屏分双扫屏和矩阵式显示屏(又分为有源矩阵式和无源矩阵式)。在购买笔记本电脑时，应首先检测显示屏的坏像素的个数。有的厂家规定有几个坏像素就算不合格，即可退换，而有些厂家则规定要有25个以上的坏像素才肯退货。一般情况下，双扫屏极少有坏的像素，有源矩阵式显示屏偶尔有坏像素。其次要注意保单上对背景光的担保期有多长。因为每个液晶显示器工作时都有背景光，笔记本电脑经过长期使用后，背景光就很有可能被烧坏。如果保单上没有此项担保，或者担保期很短，那么，就意味着你将会为此付出大量的维修费用，有时更换一个显示屏还不如重新去买一台新的笔记本电脑划算。第三是检查显示屏的坚固耐用程度。如果不慎将笔记本电脑掉在地上，有的显示屏会被摔碎，有的会发生破裂，而有些却能完好无损，当然再好的笔记本电脑也能被摔碎，但作为购买者应弄清楚所要购买的笔记本是否经过温度和震动测试，尽量选择较为坚固耐用的笔记本电脑。



▶ 二、键盘 ◀

对于键盘的选用，各人有各人的爱好，只要自己觉得好用就行。购买键盘，一条主要的原则就是操作的舒适性，一般较大的键盘使用起来比较舒适，键盘较小，或者空格键、CTRL和ALT键较小的都比较难于使用。另外有些笔记本电脑的键盘带支脚，购买这样的键盘应注意支脚是否易于替换，是否能在维修站更换底盖。对于不是采用鼠标器的笔记本电脑，要注意其所用指向装置的质量。最好选用没有运动部件的指向装置，如光学跟踪球等。

▶ 三、某些小部件 ◀

打印机端口的盖板、铰链、活板等小部件是否坚固也应引起购买者的注意， 这些小部件虽然价格不高，但一旦失落或损坏，系统很容易受到损害。另外还应注意电池的选用。笔记本电脑最好选用锂离子电池，虽然锂离子电池价格要比一般电池贵一些，但它的充放电次数要高出一倍多，为了延长电池寿命，最好买两个电池轮流使用。

▶ 四、整体结构 ◀

笔记本电脑重量轻、体积小，装配十分紧凑。但由于设计的水平不同，有的既轻又牢固，有的则不然。对于这个问题可用下面的方法检验一下:在一边握住笔记本电脑，然后从另一边用不太大的力气，对它进行推、拉。这时，如果出现极微小的弯曲是可以的，如果发生键盘错位，或者机箱明显变形、弯曲，就说明这台笔记本电脑的整体结构很不可靠。此外，设计得好的笔记本电脑重量分布比较均匀，不易滑脱。在此笔者建议最好购买模块式结构的笔记本电脑，这种电脑的硬盘模块、 CD-ROM模块、软盘模块、内存模块都可以由用户重新安置。如果某个模块坏了，可与商家更换这个模块，而不至于更换整台笔记本电脑。

PS文件和PDF文件

北京 南山雨

电子书刊的风行使越来越多的电脑爱好者知晓了PDF文件和Acrobat这类名词，人们在不自觉中走近了电子出版。本文简略介绍的，是略带有一点点专业色彩的实用知识，你可以了解若干基本常识，同时能学会一些“对付”PS文件和PDF文件的招数。

一、关于PostScript文件

Adobe公司的PostScript是一种页面描述语言，它描述打印页面的格式;它也是一个解释该语言、把其转变为像素并传递到输出媒介的系统。作为一种通用的编程语言，PostScript包含过程、变量、控制，它不是页面无关的，即其解释工作是从第一页到最后一页顺序进行的。

PostScript语言已成为产生高质量输出的标准打印出版技术。



（一）PostScript文件的生成

如果你从事专业的编辑出版等工作，那么对后缀为ps的文件或许不会陌生，生成这种文件可能是工作中很常见的事。这里介绍的知识和技巧主要针对那些需要借助internet网络进行科研交流与发布的一般电脑用户。

方法一：利用PostScript打印机驱动程序生成PostScript文件

1.安装打印机驱动程序

备好Windows 95的安装盘，在Windows 95中进行添加本地打印机的操作。你可以浏览一下安装向导中列出的各个品牌的打印机型号列表，选择安装任何一种PostScript打印机，一般都在打印机名称中指明了是否是PostScript类型的，若可能，你应选择打印性能好的打印机型号（如打印分辨率高）。现在可暂时设定LPT1为打印端口，在安装结束时，由于实际上并没有相应的打印机，因此不要打印测试页。

2.创建打印端口（这实际上是设定PS文件的生成路径和名称）

进入已安装的打印机的属性设置，在“详细资料”一项中，在“打印到以下端口处”选“添加端口……”，然后输入一个路径及文件名，假定你已经在C盘安装了Acrobat 3.0（以下文件路径存在），你可以设置为c:\acrobat3\distillr\in\myfile.ps。

注意：可以避开第二步的打印端口创建，只要每次打印文件时选择打印到文件，并在随后的文件对话框中输入任一文件名，即可得Postscript文件。由于Windows默认打印机文件后缀为prn，你将文件后缀改为ps即可。

3.设置打印机数据格式

在打印机属性设置中进入“PostScript”对话框，选择“高级……”一项，将数据格式指定为“纯二进制数据”。这将确保所创建的PostScript文件不包含真实打印机所要求的额外的控制字符（显然，如果真的安装有PostScript打印机，就不要做这种设定了）。

4.生成PostScript文件

在任何可以打印的文档编辑器中（如Word）创建好文档后，选择打印，打印机选择为你安装的PostScript打印机。开始打印后，除了一阵磁盘的操作，你一时还看不到什么结果，似乎什么也没发生。不过，请检查曾在打印端口中输入的文件目录，你会发现c:\acrobat3\distillr\in下已经出现了myfile.ps，这就是由你的文档生成的PostScript文件了。你应当把这个文件另行保存好，因为再次打印PostScript文件时myfile.ps会被新的内容覆盖的。

方法二：利用Adobe PostScript打印机驱动程序AdobePS 4.1生成PS文件

这是推荐使用的一种方式。AdobePS 4.1提供了增加的功能，可提高PostScript文件输出的质量。该打印机驱动程序可到Adobe公司的主页上去下载（http://www.adobe.com），那里免费提供一个长度为1.025M的文件ps423.zip。

在硬盘上解压后运行Setup.exe，可以选择在安装程序目录中默认的PostScript打印机，也可以作另外的选择——如果在c:\acrobat3\下安装了Acrobat 3.0，那么在c:\acrobat3\distillr\xtras中可以找到一个打印机驱动程序adistill.ppd，相应的打印机名称为“Acrobat Distiller”。

其余的步骤与第一种方法是相同的。

（二）PostScript文件的阅读

Postscript打印机还不普及，否则你将该文件Postscript文件直接送到打印机中就可以打印出来了。在没有这种打印机的情形下，阅读PS文件需要采取其他的方式，比如，将PS文件转化为PDF格式，用Acrobat Reader在计算机屏幕上阅读，或者将PDF文件在任一种打印机上打印出来。如你已经见到的，Acrobat Reader这个软件随着光盘电子书刊的普及已变得非常通用了。

PS文件向PDF文件的转换，需要使用Adobe Acrobat 3.0软件包中的Distiller。这里需要注意，Acrobat Reader通常是免费使用的程序，其中不包括这个转换工具，而完整的Acrobat 3.0是一套商业软件。

Distiller的操作很简单。运行后打开需转换的PS文件，输入转换后的PDF文件名字，然后程序会自动进行转换。

如果转换失败将不生成结果文件，而Distiller要产生无错误的PDF文件需要满足的两个条件是：

1.一个合法的PostScript语言文件。

2.可获取文档中所有使用的字体。通常，文档中使用字体包含在PostScript中，或放在Distiller程序可获取的地方。在PostScript打印机属性中的“字体”项，可设置TrueType字体发送方式。

二、关于PDF文件

PDF（Portable Document Format）是为了使文档能够在多种平台上阅读而设计的，它是平台无关的，包含了字体、图表、图像和打印控制数据；PDF文件使用了工业标准的压缩算法，通常比PostScript文件小，易于传输与储存；它还是页独立的，可以单独处理各页，特别适合多处理器系统的工作。

正是由于PDF文件的种种优点，它逐渐成为出版业中的新宠。大家喜爱的电子书籍，多采用PDF文件格式；而在文档的国际交流方面，它也已成为Internet上为大家所接受的最好方式。

Adobe公司提供免费的PDF文件阅读器Acrobat Reader，目前的最新版本是3.01。

（一）PDF文件的生成

前文已经提及，PDF文件可以从PS文件转换而来，那么，其他的生成方式呢？

PDF文件有三种类型：图像型（位图格式）、标准型（包含电子文本，可标度、索引、搜索、拷贝）和混合型（包含原始图像及识别后的隐藏文本，能保持文档的原状，并

可进行文档搜索)，其生成方法不尽相同。如利用Acrobat 3.0中的Acrobat Scan可直接借助扫描仪生成图像型PDF文件，而Adobe Capture可在Acrobat Scan的基础上生成标准型和混合型两种PDF文件，而且它是生成混合型PDF文件的唯一途径，但二者处理的对象均是已出版或打印的文档。

对于多数一般用户而言，是希望直接将电子文档转换为PDF文件，那么利用Acrobat 3.0中的Acrobat PDF Writer驱动程序是最易尝试的方法。实际上，安装Acrobat 3.0时，如果选装了该组件，安装完毕，你会发现自己的计算机上多了一个名为"Acrobat PDF Writer"的打印机。启动任何一个支持打印的文档编辑器，选用Acrobat PDF Writer"打印"你的文档(当然别忘了输入文件名及其他一些信息)，你就可以得到你那篇文档的PDF文件了。

如果你已经安装了Word（对Excel也一样），PDF Writer在安装过程中会为Word加载一个宏文件。安装PDF Writer后你可看到Word中新增的工具条，在Word的"文件"菜单下，你也会发现一个新的选项："Creat Adobe PDF……"。

另外，如果你发现用PDF Writer生成的文件质量不好，那么建议你先生成PS文件，然后用Acrobat Distiller转换为PDF文件，质量是会有所改善的。如果你手中有Acrobat 3.0，这也是生成PDF文件的一个好方法，当然，那些影响打印质量的参数，就需要你自己在PostScript打印机属性里去尝试了。

（二）Acrobat 3.0与PDF文件的"文本化"

1. Acrobat 3.0 简介

Adobe Acrobat 3.0是一组用于创建、加强、阅读PDF文档的程序，它包含有Adobe Exchange、Adobe PDF Writer、Adobe Distiller和Adobe Distiller Assistant等，此外，还有一系列插件（Plug-in）可供使用。

其中Adobe Exchange是PDF文件的创作工具，可为已有的包含完全字体、格式、颜色、图像的PDF文件加入超级链接、表单(可实现交互操作)、动态控制(即跳转等)、图像和声音等;可用于PDF文件在Intranet及CD-ROM等上面的发布，或使之作为E-mail的附件。

免费的Acrobat Reader是一个功能比较完善的、容易使用的PDF文件阅读器，实际上是Acrobat Exchange中部分阅读功能的"剪辑"。

2. 从PDF文件中提取纯文本

随着电子书刊的流行和PDF文件运用场合的增多，不少人在阅读PDF文件之余，还希望能把文字内容"剪裁"下来，进行一些纯文本的处理工作，比如编辑或引用等。这就遇到了PDF文件的"文本化"问题。

不论是Acrobat Reader还是Acrobat 3.0软件包，都没有提供将PDF文件转换为文本文件的功能。我们一般能够作到的，是利用Acrobat Reader提供的文本选取功能(在工具栏上可以找到一种Selects the text selection tool)，将所需要的文本内容COPY下来。这种功能适用于处理有限的文本，复制较大篇幅的内容则比较麻烦。同时，PDF文件在制作生成的时候，是可以对阅读者的访问权限进行限制的，比如，可以禁止打印，也可以禁止使用文本选取功能。

3. 功能强劲的Acrobat插件——Aerial

将PDF文件转换为文本文件可以使用一个叫作Aerial的插件。该插件为Ambia公司出品，为Acrobat提供了一系列阅读、检索、打印及数据转换的增强型辅助功能。你可以在该公司的网站(http://www.ambia.com)下载这个可以免费试用30天的软件。

安装这个插件后，Acrobat Exchange或Acrobat Reader的Plug-Ins菜单下会出现Aeria一项，工具栏中也会增加一个图标，点击它会弹出Aeria的工具面板。你会发现，Save as RTF正是我们所需要的功能——任何一个版本的Word，都可以很方便地处理RTF（Rich Text Format)文档，包括将它转换为纯文本。

利用Aerial这项PDF—RTF的功能，可以将PDF文件的整体或一部分（当前页或制定范围）转换为RTF文件。这样，纯文本内容的处理就没有问题了。

不过，美中不足的是，对于含有中文内容的PDF文件来说，按默认选项转换后的RTF文档会出现可恶的乱码;经过调整选项的设定，虽然可以消除乱码，但在转换后的RFT文档中，原有的换行和分段等位置会乱掉。看来，"兼容中文"的挑战到处都有。





上海刘德安问：

我读到第5期的《大众软件》中言及在中文Windows 95中解决3DS MAX输入数字的方法。这方法我也曾用过并觉有一些不方便，字体用145%大小会使得屏幕十分拥挤。我一直使用另一方法来解决这个问题：把Windows 95的系统字体——就是WIN.INI文件中：

[FohtsSubstiutes]

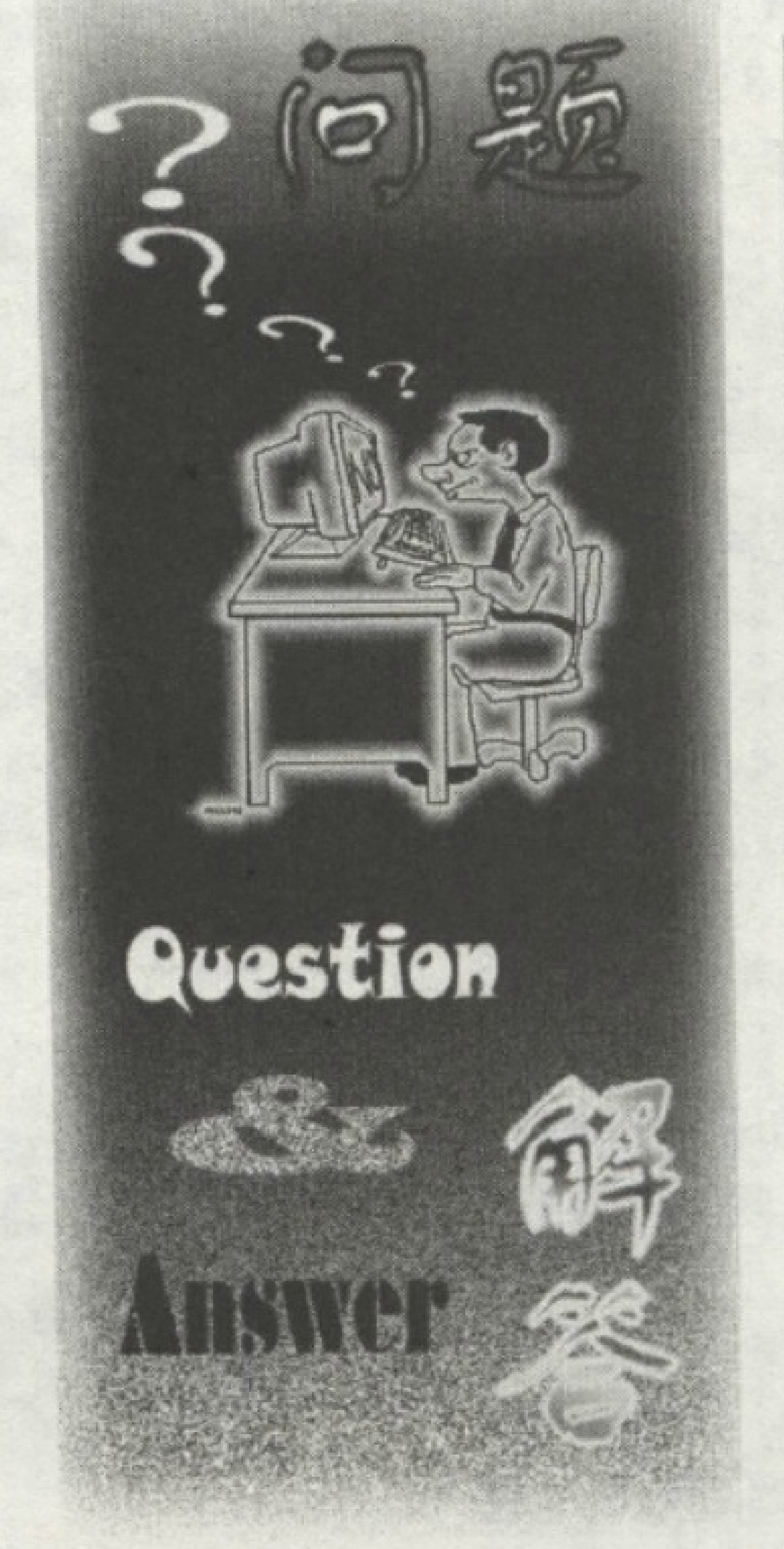
Helv=Ms Sans Serif

这个字体移开就可以了。此字体文件属性为隐藏所以要在显示所有文件的状况下才能显示，而且共有四个文件。可是一些应用软件的显示会有小问题（主要是字体拥挤、重叠），如NU95、AUTOCADR13、PLUS!等，还要将系统字体移回。是否有简单的方法？

另外我在本机上做的HTML文件中插入了背景，但把此HTML文件拷到别的机器上用浏览器打开并无背景。难道要把背景文件拷到那台机器上，并建一个背景文件的路径？可不可以将背景融合在HTML文件中？

北京AntKing答：

只要在中文Windows 95/97里添加(S12SYS.FON)字库，就可以100%数值输入。S12SYS.FON可以在本人网站http://www.zg169.net/~tdh精品屋中下载，也收录于本期配套光盘的\bbx\fon下。HTML文件只是格式文件，不包括图形，所以不论是页面中使用的图形还是背景都要跟着拷贝才能移动。不过不用单独建立一个路径，只要符合HTML中的路径即可。



北京XUETAO问：

我的机器是宏基渴望1000型。配制一台宏基24速光驱。使用了一段时间后出现以下问题：

1.读硬盘时，喇叭里发出“滋--滋--”的声音。

2.光驱出盘收盘时，喇叭里则发出频率很高很尖的声音。

3.玩游戏或播放VCD时，喇叭里有很强烈的杂音。

北京BaSaRa答：

声卡不仅会根据电脑指令发声，而且会受电脑各部件静电杂音的影响，特别是PIC声卡。从您的情况来看就是这种情况，如果杂音的信号特别明显，那就是声卡出了问题。如果您是宏基的原装机，最好要求他们进行维修。

广州李伟欣问：

电子函件中的“@”是什么意思，用中文和英文怎么读？

我现在刚上网，但是在浏览港台的网站时，因为内码不同造成乱码。因此，我安装了Richwin97 for Internet，在Windows 95 OSR2下运行Big5码程序时能自动转换，但是浏览网页时还是乱码，是不是Richwin97 for Internet不支持网上动态转换内码？如果不支持，有没有别的软件支持？

北京丽丽答：

@的意思是“在”(AT)，例如popsoft@netchian.com.cn就表示是“popsoft在netchina.com.cn”，读起来也是这样。

您没有写明您使用的是什么浏览器，看情况很可能是IE 4.0。IE 4.0一般使用自己的多内码功能，而对多数外挂多内码平台都不支持。您可以使用IE 4.0自己的多语言套件，这些程序可以从微软的站点http://www.microsoft.com或《网际金典3.0》等提供IE 4.0的光盘中找到。

广东GEAMINE问：

在32位操作系统中，包括比较新版的UNIX、Windows NT 4.0、OS/2、Windows 95 OSR2版和即将推出的Windows 98正式版，哪一个的性能最广最好？

北京迦楼罗答：

这些系统可以说是各有优缺点，而且各自的标准不同，应用程序无法完全通用。UNIX胜在资格老、能负担大规模的工程和多CPU并行计算，效率也很高；但它对系统硬件配置要求高、而且难学难用。OS/2各方面都不错，问题是没有形成市场，应用软件少，特别是游戏，鲜有支持OS/2的。Windows NT是微软用来与UNIX抢市场的产品，在界面方面要比UNIX亲切；但它的性能上有局限，例如规模有限制、支持并行CPU数量少、有安全漏洞等；同时，因为系统安全的需要，它无法象Windows 95一样支持许多危险的功能，所以很多Windows 95上的软件（特别是游戏）无法在Windows NT上运行。Windows 95算是半个32位的系统，可以说是易学易用难维护，完全没有Windows NT的安全性，特别容易崩溃；它的长处就是软件众多，而且为游戏提供了很多便利条件。Windows 98应该和

Windows 95差不多，在小功能和界面上做了很多修改；不过它的兼容性令人担忧，从测试版来看，已经有数款游戏无法运行了。您可以根据自己的需要选择系统，当然个人用户首选的还是Windows 95和Windows NT。



北京成禹.金维林问：

《超时空英雄传说II——复仇魔神》中无论如何修炼召唤法术也只能召唤地、火、风、水四精灵，例如在屏幕上显示"习得召唤恶魔"可在召唤法术中无此项。是不是非借助天使之笛才行？如果是的话哪能寻到召唤巨神东西？清风对其她女主角好感度如何得知？最后能否与伊娃产生结局？(1998年5月刊疑难求解)

北京张侠答：

召唤法术是此游戏的一处设计错误，不论男性女性的法师，即使召唤法术熟练度练为999也无法习得超越地、火、风、水四精灵的法术，要召唤天使、恶魔、守护者三种终极召唤术一事实上要借助道具。不过可以让召唤出的精灵升级，达到10级即可召唤相应的强元素。

要想招唤出天使、恶魔、巨神，必须让召唤者配带上天使之笛、恶魔之铃与巨神号角。天使之笛可以在打败依琳娜后取得。恶魔之铃在恶鬼王的宝箱中。在古代英雄古特力所站的身后地砖上可以找到巨神号角，在大破疯人院后可以在商店中购买。

清风和几位女主角之间的关系只有在结尾时才看得出来。不过可以使用密技查看：在战场上按ESC键，弹出菜单，同时按"UJ"两键，再输入"860420"回车；回到战场，按"F10"选"11"项，其中3、4、5、6分别对应伊娃、芙蓉、依琳娜、秋月好感度。

如果想提高她们之间的关系，我建议不防在战场上总是将清风和她们放在一起，前后左右无所谓，只要和清风挨着就行。这样坚持下来，清风和她们之间的关系就会迅速提高。清风与伊娃的结局不易完成，须注意以下几点：在完成"王城沦陷"一关后应选向北走芙蓉的线路，并一定不要让其得到同调宝石，在"火烧战船"后应去奥里国，逃过奥里国的陷害后不要打奥里国，而去找圣剑，之后援助奥里国并不要娶伊琳娜，可大量提升与伊娃的关系值。清风一定要转职成"龙领主"，只要能与伊娃共同用出"连击闪电"即可大功告成。

北京读者问：

《星际争霸》在中文Windows 95中安装后会造成字体错误，例如在任意一个文件或文件夹上击右键，查看属性，窗口下方"确定"、"取消"和"应用"三个按钮上的字符被一些线条取代。这个错误类似在中文Windows 95中使用MS PLUS!，应如何改正？

南京池龙答：

这个问题的症结在于SYSTEM目录下的一个动态链接库COMCTL32.DLL。出现问题的Windows 95，COMCTL32.DLL文件版本低于4.71，多数是中文的4.70版。而带来这类问题的《星际争霸》，在安装时用另一个COMCTL32.DLL(它自带的、版本4.71.1001.0，语种为阿拉伯?!)将原文件覆盖了。可恨的是在覆盖前它不仅不作备份，甚至连提示都没有。由于《星际争霸》的编辑器要求COMCTL32.DLL的版本不低于4.71，否则无法启动，所以《星际争霸》在安装时会检查该文件的版本号，如果是较老的版本(如4.70版)，就用自带的文件将原文件覆盖掉。

了解了问题的关键，要解决它就很简单了，只需要在其它正常的Windows 95中拷贝一份文件再覆盖它即可。当然要注意文件的版本问题，最好是4.71版。如果在WINDOWS 95下进行覆盖，系统会揭示该文件正在使用，拒绝访问，只需要关闭系统，在MS-DOS方式下操作就行了。

另外，微软公司提供的补丁程序Comupd.exe即可直接解决上述两个问题，此补丁程序在BIZZARD公司的网页上可找到，或者通过E-mail向奥美电子(武汉)有限公司索取。



广州ELFIN问：

我现玩《野兽与乡巴佬》，对第四个MISSION时虽已发现黄金圣杯在对岸的四方围墙内，但又无法过去，尽管砍了能够砍的树木都无济于事，请问如何过岸取圣杯？

合肥江山问：

我在玩《大唐英雄传》的时候遇到了一个难题：李白在救他舅舅的女儿时，在兵营里的密室里，找到了一个桃花园，并找到了上山的路，可是怎么也找不到舅舅的女儿！

第三届大众软件奖系列活动六

好热的天气啊！今天我给各位看官说一段，请先喝口凉茶，且听我慢慢道来。话说在1996年第11期的读编往来栏目中，本刊举办了一次名为“评选跨年度最佳作品、跨年度最佳栏目”的活动。时至今日已有一年半了，为了使读者们能更多的参予到本刊的“大众软件奖系列活动”中来，同时也为了使本刊能真正成为广大读者所需要的电脑“伴侣”，本人特意将此项活动设为“第三届大众软件奖系列活动”的最后一次活动。

评选的范围从1997年1月至1998年7月，共19期刊物。请您从中选出您最喜欢的作品和您最喜欢的栏目，当然您也可以选出您最不喜欢的作品以及您最不喜欢的栏目。此次评选仍然分为应用和娱乐两部分，如果您没有特别喜欢或特别不喜欢的，也可以不填，但请您写下对我们这本杂志的总体评价，及您的宝贵意见。十分感谢您的参予。

由于时间紧迫，本次活动自见刊日始，截止期为8月1日，以邮戳为准。请您认真填写下附选票，把您的看法邮寄给我们。凡与评选结果相符的读者朋友就是本次评选活动的幸运读者，可得到杂志社赠送的第三届大众软件奖纪念券一张，我们将在9月刊上登出评选结果及幸运读者名单。而荣获跨年度最佳作品奖的作者除聘为本刊特约作者外，另有丰厚奖品馈赠。

本人万分的希望能通过此次活动进一步促进读者、作者、编者三者的交流，使我们能在今后的日子里作出更受大家喜爱的杂志，让我们成为永远的朋友。

评选用选票另见本书的第62页，可以复印或手绘，不在乎形式，重在参与吗！

有问尽量答

上期由于篇幅所限，没能对很多读者来信的问题一一回答，现在继续：

山东郭嘉伟：希望以后能在光盘，说明或杂志中登出一些软件的使用说明，以让光盘中的软件物尽其用。

西岩：目前我们正在做这一步工作，杂志上会增加光盘上所推荐软件的使用介绍光盘手册也正在逐渐丰富，4月的光盘上已增加了"新手学堂"这个栏目。

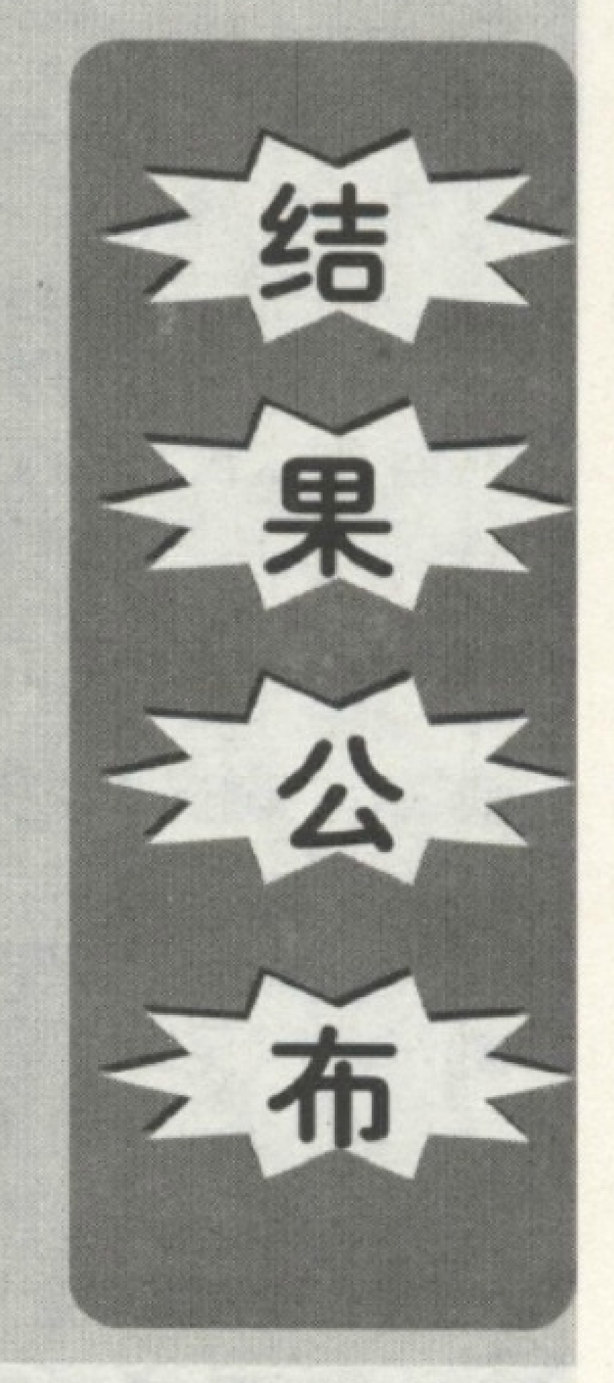
无锡张丹元：在“硬件评析”栏目中，应经常介绍最新的各类硬件及其市场价格 北京阿蒙先生的“本季度电脑升级计划”若不能每月出一篇，也希望每季度能有一篇这样的文章。

西岩：本季度升级计划的原计划就是每过几个月更新一次，但如果没有特别值得推荐的产品可能就不会登。硬件评析就是介绍最新的各类硬件用的，不过其市场价格没法在杂志上刊出，因为硬件价格的变动较快，所以通常我们注明是某月某地的价格。

衡阳黄浩：一、贵刊中的游戏评比的选票是在书中的一张纸上，能不能把它单独的安排一张纸，夹定在书中。二、贵刊中游戏文章，例如《古墓丽影》中，只介绍了故事经过，没有介绍主角操作方法，使我打起来很困难，能不能以后在类似游戏中介绍操作方法。

西岩：我们也曾经考虑用单页的加插页来做选票，但因为本刊的发行量较大，增加1张纸的成本太高，只能是印在杂志中，希望大家能谅解这一点。游戏中不介绍操作方法通常有2种原因，一是操作简单，二是游戏的说明书中有详尽操作方法，再抄一遍说明书似无必要，在这里还是呼吁大家支持一下正版软件，事实上已经有很多厂商已经从正版市场败退了。

第三届大众软件奖系列活动四



本届系列活动中为期时间最长的一次活动终于落下了帏幕。首先感谢作者朋友们对此次活动的支持，此次活可能是历届活动中难度最大的一次，所以参加人数也较往届少之，可能是由于欠缺经验，大多参加者都不是专业搞编程的，也可能是因为容量有限，不易编出较好的软件，故很多自编软件都很小巧。此次活动中有不少软件已面向32位的Windows系统，且DirectX也在被应用当中。

说了这么多废话，现在该言归正传了。(司仪宣布)："第三届大众软件奖系统活动之四"各项大奖得主，他们是：

季军得主，杭州的许多、长沙的易盛以及乐山的姜边。

亚军得主，成都的孙宇翔和广州的邓文隽。

冠军得主，南京的朋友多媒体创作组。

祝贺以上六位朋友分获各个奖项，你们所获的奖品已在近日寄出，请注意查收。其它参加活动的读者之奖品、奖券也已寄出。

另有一特别特别重大的更正，(弯腰)先作个揖，向六位因此有所损失的读者赔不是。在1998年5月刊上的第三届大众软件奖系列活动之二结果公布中，三等奖的得主分别应是：广州的傅骀、济南的李岩和西安的孙渊。千错万错都是我的错(其实我也不明白为什么会这样)？！

POPSOFT 大众软件CD内容介绍 98' 7

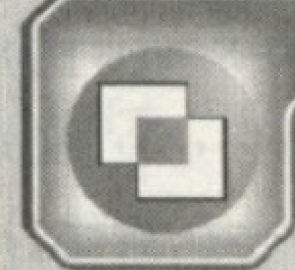
总第13期



新手学堂

新手教程：快乐聊天族(上)

杀手教程：铸剑师



软件长廊

方正奥思多媒体创作工具'98学习版

海航POWER DVD软解压

拼音王

铸剑师

攻略指引

看攻略：玩具兵大战

迷书屋：野兽与乡巴佬、

阿比逃亡记：奇异的世界、

第七军团、魔岛大富翁、花木兰

应用之窗

声卡中的"声"力军

网络吸血鬼

为什么微软选择了网络电视

让电脑听话做事

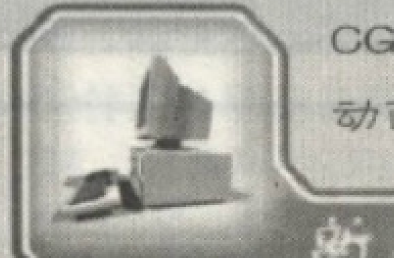


前线地带

特种风暴：渗入敌后

最终幻想VII

世界杯98



新新视野

CG画册

动画岛：逐鹿中原



休闲天地

《银河英雄传说》与神话传说



天方夜谈

人生的感喟

以下是软件长廊和前线地带的部分细目

一、工具宝库

1.1 百宝便携

网际金典3.03升级

网际金典追加词库4

共享时钟程序集锦

1.2 反毒堡垒

RAV 8.00(3)升级文件

VRV标准版20.0d升级文件

行天98 1.2 b140升级文件

行天98病毒百科全书

1.3 应用天地

欧姆龙公司的拼音王

使CPU温度最多降低到30度的Waterfall 1.23

二、驱动程序

由创新(Creative)公司提供的驱动程序，包括创新Sound Blaster 16/32/AWE 32/AWE 64各型号声卡在DOS、Windows 3.X、Windows 95下的中英文驱动程序和应用工具，例如：即插即用版声霸卡设置工具ICU 1.44中文版、英文发音软件TextAssist 1.3、波表样板编辑工具Vienna SoundFont Studio 1.0中文版和Vienna SoundFont Studio 2.0 Beta 3、软波表WaveSynth/WG等。

三、网络纵横

NET VAMPIRE汉化文件和附件HTML Importer 0.9b

能够忠实的记录下载全过程的下载总管

断点续传软件FILEHOUND

GETRIGHT 3.2 PREVIEW1

利用IE连线到IRC及Chat伺服器的I-CHAT FOR IE

利用Netscape连线到IRC及Chat伺服器I-CHAT FOR NETSCAPE

网上聊天软件mIRC 5.31

提升INTERNET连接传输率的TWEAKDUN 2.10

强大的离线浏览器Teleport Pro 1.29

XING StreamWorks Player 3.1

字原电子邮件1.11

四、声光色效

ACDSee 32 2.3

Cakewalk Pro Audio 6.01

收看慢扫描电视用的SSTV软件GSHPC 2.22A和W95SSTV 1.10

HyperSnap-DX Pro 3.10.02

DVD解压软件海航POWER DVD98

Paint Shop Pro 5.0ev及附件

三维文字标题制作软件Xara3D 2.1

方正奥思多媒体创作工具'98学习版

五、前线地带

弹之诱惑

特种风暴 渗入敌后

最终幻想VII

汉尼拔圣战

工业巨子

外星战火

幻影战神

终极阿帕奇

世界杯98

六、补丁升级

《地下城守护者》3D补丁

《地下城守护者》升级程序

《足球98》升级程序

《核武风暴》的补丁

《急速狂飙》补丁

游戏修改工具《铸剑师》

大众软件服务快车

本期广告索引

更　正

本刊 5 月刊登的广告济利扶公司名称应为济利公司。特此更正。

电话游戏 精彩纷呈

你尝试过多达120人互斗的网络游戏吗？

它不需要任何电脑设备，只要您拨通一个电话就能参加。这不奇怪，因为它就是如今深受广大游戏爱好者喜爱的**乐之声®** 电话游戏。

同样是网络会议，它的语音交流永远真实、清晰；

同样是网络对战游戏，它的消息反馈只需短短几秒。

玩腻了《红色警戒》的人，不妨来试试**乐之声®** 的两部抗鼎之作：星球大战之一《部落勇士》，星球大战之二《银河争霸》；

过度伤感于《仙剑奇侠传》中凄美爱情的人，可以在**乐之声®** 电话版《笑傲江湖》中领略到江湖儿女另一派侠骨英风；

泡过了Internet中交谈和会议的各位专业"网虫"，请换一个口味，在支持国产软件的大旗下，用**乐之声®** 的《电话网络》浏览器上一次网。别的不说，至少我们这儿不存在"带宽"问题。



北京捷二峰通信有限责任公司

Tel:010－64971913 Fax:010－64971913 E－mail:happyphone@bigfoot.com

国内十大知名软件公司强强联手推出，由十大流行办公软件精品构成的软件梦幻组合：《中华办公 98》——企鹅套装软件 III

特别销售活动 机不可失

雅奇-奔腾 MIS9000 八合一/大连雅奇电脑

★系统功能实现"超越性突破"：无需懂得任何计算机语言即可编制任意复杂的"图文声像"兼有的多媒体数据库信息管理软件，★多媒体功能"精美绝伦"：设计各类应用系统如"行云流水"般流畅，超级豪华的界面设计，随心所欲的功能设定，窗口及可视化物件的任意添加设置，窗口之间的任意跳转、调用。★数据库功能"强大无比"：除具备了数据库操作所需的"录入、修改、查询、票据格式、横纵计算、交叉累计、统计图形、各种报表"等功能外，还具备"智能录入""自动修改"免键盘操作的"万查询"等"无与伦比"的数据库管理功能。



★决策支持"纵横驰骋"：内置丰富的智能化决策分析工具。

★无需任何数据库平台及开发编译工具：生成器及所生成的应用软件无须任何数据库平台及其他开发工具支持，也不需要进行任何调试编译，直接生成可执行的应用系统。

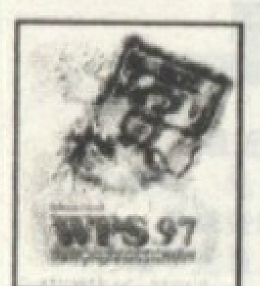
主要应用软件包括：1. 天下无敌的利器--协和商务管理系统 2. 精打细算的助手--博通理财专家系统 3. 决胜千里的法宝--好利合同管理系统 4. 慧眼识才的伯乐--精英人事管理系统 5. 忠于职守的管家--人人工资管理系统 6. 爱不释手的宠儿--奔腾影星 7. 赢家青睐的骄子--辉煌多媒体展示系统

标准五笔字型输入法/王码电脑

★ 获得中、美、英三国专利，国家科委、国防科工委发文推广
★ 正宗的王码输入技术★含大容量动态造词即需即造
★ 标准五笔形、五笔画、王码拼音专业打字，应用最广泛的汉字输入法
★ 97 新版,支持多平台

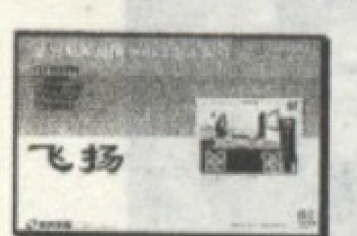
WPS97 普及版/金山软件

★ 支持所有的中文 Windows 平台，或英文 Windows 加外挂中文平台★ 对电脑配置要求比较低，运行速度快★ 支持兼容 Word7.0, Word6.0 以及 Word5.0 的文件格式，WPS 各种版本★ 内嵌的内码转换，可处理大陆、台湾…等文字★ 全面支持 OLE2.0，可以与多种流行软件直接挂接★ 提供条形码编辑和打印 ★ 丰富的字体修饰和图文框修饰★ 直接读入 BMP、DIB、PCX、TIF、GIF、JPG、TGA、WMF★ 支持中国人习惯的文字竖排和多种绕排效果★ 含中文自动校对功能 ★ 灵活易用的表格功能★ 扩展的稿纸方式和水印等特殊效果 ★ 自动存盘和停电保护功能



UFO 电子表格 7.02 专用版/用友软件

★ 适用于处理日常办公事物。可以完成制作表格、数据运算、做图形、打印等电子表的功能。
★ 真正的三维立体表，完全实现了三维立体表的四维处理能力。
★ 可以与 Access、MS Excel、Lotus1-2-3、文本、DBASE 相互转换。
★ 11 种套用格式和 16 个行业的标准财务报表模板，直接填写制作报表。
★ 将多达 99,999 张具有相同格式的报表资料统一在一个报表文件中。
★ 提供了排序、审核、舍位平衡、汇总等功能，提供实用工具：在 UFO 内可以直接调用 Windows 的时钟、计算器、卡片盒、日历和写字板。



飞扬电子邮件 2.0/方正信息系统

★首创人性化设计，一看就懂，一用就会★全中文环境—最能满足中国用户支持广泛的国际标准协议，保证信息在 Internet/intranet 上畅通无阻★可以和各种平台沟通信息，交换任意格式文件，如应用程序、文字、表格及声音、图形、图像、视频等多媒体文件。★多用户共用，直观的邮件归档

瑞星杀毒 8.X 标准版/瑞星电脑科技



★ 首次采用国际领先的 MPS 宏定位跟踪技术，准确、安全、彻底查杀 Office95/97(Word/Excel)宏病毒，杀毒后 Word 文件宏病毒警示框消失。
★ Dos/Win95 组合平台，真正 32 位编程，国内唯一可查杀引导区病毒的 Win95 界面杀毒软件。★ 突破杀毒软件已知与未知界限，准确查杀未知病毒，并独创修复用户被其它不良杀毒软件杀坏的文件功能。本产品为加密磁盘，可以免费升级

协力商霸基础版/佳软（集团）

★ 所有单据格式均可由用户自己修改
★ 与多种流行软件无缝链接，文件格式可相互转换★ 建立了多种进、销、存运作模式和灵活的结算方式★ 系统功能包括销售、进货、库存、经营分析、基础信息、系统工具六大部分★ 适合多行业的进销存管理，附送：销售百宝箱和协力商霸生意版的学习软件



RichWin97 网络版/四通利方

★ 适用于 WIN3.x、WIN95 及网络的中文平台软件★ 特别适用于 INTERNET 和家庭多媒体浏览★ 是协调多语种和非国际汉字软件的完善解决方案★ 可自动完成多内码转换、汉化、在线翻译等功能
★ 内含 71000 词条的双向光标字典
另附八种简体中文字库：宋、黑、楷、仿宋、隶书、魏碑、中园、综艺、行楷

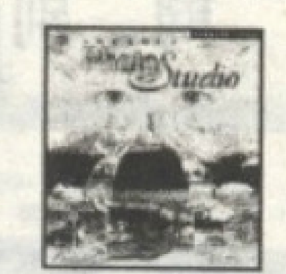
奥思 2.1 普及版/北大方正电子

★ 中文界面，易学易用，无需编码★ 基于层次结构的超文本信息组织方式★ 全面支持文字、图形、图像、声音、二维动画、三维动画和影像(.avi、.mpg)等多媒体信息的集成★ 多媒体数据库管理 ★ 专业文字排版功能 ★ 二维动画制作 ★支持 MMX 技术适用于地图和地理资源信息系统，教学培训，应用于演示汇报，多媒体信息管理系统，导览、导购多媒体信息查询系统，光盘出版



PhotoStudio2.0SE 版/企鹅软件总经销

★ 全中文界面，符合习惯，又好学好用
★ 从数字相机、扫描仪或其它支持 TWAIN 接口的输入设备获得图像。★ 支持 BMP、TIF、PCD、PCX、TGA 和 JPG 文件格式以及 PhotoShop Plug-In 过滤器的图像输入和输出。★ 在 24-位、8-位、4-位和 1-位彩色或黑白图像之间转换图像格式。★ 直观地把图像组织成方便的工作像册。★ 具有 100 多种过渡效果的放映幻灯片。★ 同时查看并工作于具有不同放大比例的多幅图像。★ 调整图像的亮度和对比度或者阴影、中间色调或高亮区以及其它调整功能。★ 修改色调和饱和度改正图像输入设备产生的色彩偏差。★ 用模糊和清晰过滤器和其它特殊过滤器改进图像质量。★ 用 20 多种构造效果和三组 PhotoShop Plug-In 过滤器创建特殊效果。★ 用选定、编辑、润色、着色和变换图像的完全的工具集工作。★ 在选定纸上以任何大小和位置打印图像。★ 通过单击从 Photo Studio 发送图像信息。★ 具有三种屏幕抓图功能，更方便地采集屏幕上的任意画面。★ 适用范围：艺术婚纱摄影、形象设计、广告设计、产品展示、彩色印刷、Homepage 制作、多媒体教学培训、图片档案管理



特别声明： 全套软件十大软件均为新版本，附带正版用户登记卡，绝非学习版或演示版，零售价值总计 **5000** 元以上，为推广普及正版国产精品，以象征性的 **586** 元特价销售。鉴于《协力商霸》、《UFO 电子表格》、《方正奥思》、《RichWin97 网络+8 种字库》、《图像工作室》等产品的实际零售价格与本套装整体零售价**冲突**，为了不影响单个软件零售市场，特采取**限量销售**。请尽快购买或直接邮购免邮费，以免错过这千载难逢的机会。本套装由万众合力、正普、兴宏达、大和、圣比尔、上海农工商、昆明黑马、大众软件、赛乐氏、连邦软件等十大软件连锁组织联合销售。此外，特别感谢全国软件专卖组织——连邦软件的大力协作和支持。

北京赛乐氏白石桥	010-62174107	北京赛乐氏三里河	010-68584847	湖北外文	027-7822817	河南希望	0371-5728136	呼市新华大街	0471-6281731	济宁赛乐氏	0537-2330934	荆州连邦	0716-8226283	贵阳金北路赛乐氏	0851-6815839
北京连邦魏公村	010-62180037	天津大兴星城商厦	010-69242276	湖北武汉连邦总店	027-7871204	郑州大众软件分部	0371-5671645	呼市连邦	0471-6285300	邹城新新	0537-5229033	宜昌赛乐氏	0717-6749206	遵义连邦	0852-8233836
北京赛乐氏总店	010-62241373	广东连邦总店	0-1369771095	武汉太和	027-7874577	河南郑州连邦	0371-5971660	包头连邦	0472-2132613	临沂连邦	0539-6237586	宜昌连邦	0717-6748511	昆明连邦分店	0871-3362835
赛乐氏学院南路店	010-62257116	广州大众软件分部	020-83855037	武汉凡高	027-7884793	郑州金水路赛乐氏	0371-597812	赤峰王管科氏	0476-8349737	东营赛乐氏	0546-6219367	荆州百科	0722-2829286	云南昆明明星连邦	0871-4167945
现代圣比尔	010-62428184	广东连邦天河城	020-85590405	四川成都连邦总部	028-5215129	郑州武涛	0371-6241545	无锡赛乐氏	0510-2606504	东营连邦	0546-8225198	荆门连邦	0724-2362185	昆明王管威康	0871-5144846
万众合力分销组织	010-62510135	广东连邦购物城	020-87575755	成都连邦分店	028-5215799	郑州连邦分店	0371-7945158	无锡连邦	0510-2722436	东营大众软件分部	0546-8713909	长沙大众软件分部	0731-4190177	昆明黑马	0871-5154795
兴宏达分销组织	010-62510602	上海福州路赛乐氏	021-63743028	成都大众软件分部	028-5561741	郑州连邦西湖分店	0371-8853097	无锡圣比尔	0510-3737842	合肥连邦分店	0551-2651046	长沙赛乐氏	0731-4430576	昆明王管中华	0871-5169598
北京连邦联想桥	010-62520540	上海大众软件分部	021-62104588	西安连邦分店2	029-2236150	安阳连邦	0372-5928781	无锡大众软件分部	0510-5025454	合肥连邦	0551-2817190	株洲大众软件分部	0733-8247690	昆明大众软件分部	0871-5176880
中关村门市	010-62522899	上海连邦总店	021-62412903	西安子登路赛乐氏	029-4249871	安阳大众软件分部	0372-5935384	江阴连邦	0510-6882437	合肥赛乐氏	0551-3663701	韶关大众软件分部	0751-8914226	大理王管泰丰	0872-2188218
西单字模建华	010-62564017	上海连邦分店3	021-63234274	西安连邦分店1	029-4287402	新乡大众软件分部	0373-3022292	宜兴连邦	0510-7915634	淮南连邦	0554-6642340	惠州连邦	0752-2223693	海口赛乐氏	0898-6724411
大众软件海淀分部	010-62568319	上海武进路赛乐氏	63240040-2143	西安连邦分店3	029-7892678	南阳连邦	0377-3176881	镇江连邦	0511-5025851	阜阳连邦	0558-2263280	汕头赛乐氏	0754-8860856	海口威龙连邦	0898-8540137
北京赛乐氏颐宾馆	010-62578976	上海佳工商	021-6326198	陕西西安连邦总部	029-8481246	开封大众软件分部	0378-5958286	苏州连邦	0512-5322309	杭州连邦武林分店	0571-5158702	汕头大有连邦	0754-8870629	呼市连邦	0902-2765818
北京顺宏	010-62589194	上海连邦分店1	021-63524694	友谊西路赛乐氏	029-8481854	洛阳连邦	0379-4210386	苏州大众软件分部	0512-7246529	杭州连邦庆春分店	0571-7032814	深圳连邦	0755-3229263	兰州科创	0931-8414719
北京连邦当代	010-62615089	上海连邦分店2	021-63610458	西安大众软件分部	029-8496569	濮阳连邦	0393-4893168	南通连邦	0513-5100475	杭州大众软件分部	0571-8079924	深圳大众软件分部	0755-3238386	兰州大众软件分部	0931-8419563
北京连邦一分店	010-62620375	上海永贵	68038847-803	石家庄圣比尔	1281108929	大连赛乐氏	0411-2654890	扬州连邦	0514-7323401	杭州赛乐氏	0571-8835660	深圳赛乐氏	0755-3837165	甘肃兰州华南连邦	0931-8826896
北京连邦总店	010-62626618	天津卫津路赛乐氏	022-23348976	石家庄王管商人	0311-6030696	大连大众软件分部	0411-2817847	盐城连邦	0515-8306822	杭州连邦总店	0571-8846589	珠海格力连邦	0756-2259771	银川赛乐氏	0951-5065304
大众软件一分部	010-62630299	天津大众软件分部	022-23532636	石家庄电脑中心	0311-6083338	大连连邦	0411-3600234	徐州大众软件分部	0516-3670245	湖州连邦	0572-2073106	佛山赛乐氏	0757-2275775	宁夏银川连邦	0951-6027777
北京连邦现代	010-62630341	塘沽圣比尔	022-25710227	石家庄连邦	0311-6978123	大连英杰	0411-4679304	徐州王管星光	0516-3728957	嘉兴连邦	0573-20933432	肇庆连邦	0758-2836184	青海教育软件中心	0971-8239600
北京大和总部	010-62633333	塘沽大众软件分部	022-25716599	石家庄王管好学生	0311-7023221	抚顺大众软件分部	0413-2433189	徐州连邦	0516-3826677	宁波大众软件分部	05747246229	湛江连邦	0759-2263993	克拉玛依赛乐氏	0990-228171
北京赛乐氏现代店	010-62636376	天津滨海区赛乐氏	022-25829805	石家庄赛乐氏	0311-7034587	抚顺连邦	0413-2610730	连云港海天	0518-5506260	宁波赛乐氏	0574-7293228	湛江大众软件分部	0759-3205630	新疆乌市连邦	0991-2830665
北京连邦北大	010-62637265	天津王管政建华业	022-25912000	石家庄金田	0311-7885501	抚顺赛乐氏	0413-2635881	常州大众软件分部	0519-6656789	宁波连邦	0574-7314312	中山银建连邦	0760-8838179	新疆大众软件分部	0991-4816858
星海中海分店	010-62637777	天津王管大厦	022-25926999	石家庄大众软件部	0311-7893711	丹东连邦	0415-2165198	常州连邦	0519-8107740	绍兴连邦	0575-5149024	东莞连邦	0769-2212731	新疆中塑电子	099-5824312
北京连邦科高	010-62639821	天津连邦	022-27383005	保定连邦	0312-2027835	锦州赛乐氏	0416-2120441	昆山赛乐氏	0520-7306418	台州连邦	0576-8228228	南宁王管宏昆软件	0771-2617729	库尔勒连邦	0996-2038008
北京连邦奥运	010-62642572	鞍山西道赛乐氏	022-27491815	保定王管连城软件	0312-2033241	锦州连邦	0416-2829633	昆山连邦	0520-7554083	温州大众软件分部	0577-2550500	广西大众软件分部	0771-28186521	以上以电话排序。	其它代理
北京朝阳商业大厦	010-64861579	重庆赛乐氏	023-62812078	保定大众软件分部	0312-3072240	锦州大众软件分部	0416-2829658	泰州连邦	0523-6026806	温州大众软件分部	0577-8286980	南宁王管星火软件	0771-2839442	新疆成都代表处	028-5557049
北京连邦奉河园	010-64864205	重庆连邦门市5	023-63858239	保定赛乐氏	0312-3152011	盘锦连邦	0427-7821898	太原大众软件分部	0531-4164490	温州国通连邦	0577-8349272	南宁连邦	0771-5315399	沈阳沈阳专卖店	024-3902080
北京国贸圣比尔	64884441-2089	重庆连邦门市1	023-65302449	唐山连邦	0315-2849878	葫芦岛圣比尔	0429-2130988	济南连邦	0531-6017142	连云港王管海天	0578-5506260	柳州连邦	0772-2803990	北京惠仁	010-62615307
北京连邦小庄	010-65024028	重庆连邦门市2	023-68790706	唐山大众软件分部	0315-2853987	长春赛乐氏	0431-5628552	济南大众软件分部	0531-6944476	金华连邦	0579-2317365	柳州大众软件分部	0772-2829286	慧仁济南批发中心	0531-6980984
北京连邦王府井	65126677-253	重庆华普连邦总部	023-65892222	廊坊大众软件分部	0316-2115240	长春连邦	0431-5635251	济南金科	0531-6962004	义乌连邦	0579-5534651	柳州赛乐氏	0772-3821112	慧仁西单分店	010-62843952
大众软件总部	010-65266244	沈阳大赫	024-3887906	沧州连邦	0317-2022169	长春圣比尔	0431-5669904	济南赛乐氏	0531-6977545	福州中概	0591-3373028	桂林大众软件分部	0773-2826339	黑龙江华夏	0451-2549730
北京连邦京广	010-65853286	沈阳华福	024-3895234	沧州圣比尔	0317-3025964	吉林大众软件分部	0432-2446408	济南希望	0531-8544746	福州希望	0591-7524108	玉林云和电脑	0775-2831117	佳木斯卓越	0454-8867739
北京连邦望岛	010-65995103	沈阳连邦	024-3911282	沧州文化路赛乐氏	0317-3817084	哈东区大众软件	0451-2510446	济南新视窗	0531-8548524	福州赛乐氏	0591-7584070	玉林朝子	0775-2834115	牡丹江畅通	0453-6273186
大众软件长峰商店	010-66018119	沈阳连邦分店	024-3921982	邢台连邦	0319-2227912	哈尔滨连邦	0451-2523935	青岛大众软件分部	0532-3821379	金华大众软件分部	0591-7836798	南昌希望	0791-6234341	牡丹江科教	0453-6256009
北京赛乐氏华威店	010-66024642	南京大众软件分部	025-3352364	秦皇岛中环	0335-3028341	哈尔滨希望	0451-2543890	青岛连邦	0532-3803008	福州王管恒远软件	0591-7838849	江西南昌连邦	0791-6298297	大庆上网	0459-5973419
北京连邦西单	010-66025960	南京连邦珠江分店	025-3604064	太原连邦	0351-4033720	同城赛乐氏	0451-3726945	青岛北京赛乐氏	0532-3860481	福州华特连邦	0591-7851364	南昌赛乐氏	0791-6802484	齐市华夏	01363604034
北京连邦平安里	010-66150136	南京连邦	025-3609440	太原赛乐氏	0351-4170218	哈尔滨赛乐氏	0451-6220327	淄博赛乐氏	0533-3173853	厦门大众软件分部	0592-2099653	南昌大众软件分部	0791-8311981	潍坊泰礼软	01301555292
北京连邦世纪星	010-67264629	南京连邦太平分店	025-4408654	太原圣比尔	0351-7239475	哈西区大众软件	0451-8259031	淄博大众软件分部	0533-7536309	厦门赛乐氏	0592-2180255	重庆大众软件分部	0811-83703455	泰安希望	0538-8258548
北京大和方庄分店	010-67675495	武汉赛乐氏	027-7877246	太原泰浩德	0351-7244943	齐齐连邦	0452-2475878	淄博连邦	0533-7542849	厦门三维连邦	0592-2210179	绵阳连邦	0816-2331489	温州国光电脑	013905774586
东高地自发民族	010-67991693	汉口连邦	027-2850619	大同连邦	0352-2061753	佳木斯连邦	0454-8310946	德州连邦	0534-2661671	泉州连邦	0595-2981061	昆明赛乐氏	0817-3346178		
北京赛乐氏翠微路	68182299-5111	黄山连邦	027-8319092	长治连邦	0355-2013521	大庆希望	0459-5999906	烟台连邦	0535-6621854	泉州三星	0595-2988223	泸州连邦	0830-2299931		
北京连邦城乡	010-68296709	新厦口连邦	027-7840183	商丘连邦	0370-2311701	大庆连邦	0459-6281736	烟台金石	0535-6623036	龙岩连邦	0597-2220660	贵阳延安中路赛乐氏	0851-5810810		
北京连邦科航	68515544-2039	武汉中南	027-7846636	商丘连邦	0370-3216235	大庆金帆来	0459-6319882	烟台赛乐氏	0535-6647714	龙岩赛乐氏	0597-8018761	贵阳正普大众软件	0851-5816875		
三里河赛格商厦	68521199-6629	武汉大众软件分部	027-7849127	郑州华普	0371-3943164	大庆赛乐氏	0459-6333610	潍坊连邦	0536-8223085	三明连邦	0598-8241065	贵阳正普四新软件	0851-5865509		
北京连邦三里河	010-68533268	广埠屯连邦	027-7852994	湖南长沙连邦	0371-4486249	大庆王管通力	0459-6340105	潍坊三春文化	0536-8259973	鄂州连邦	0710-3541136	贵州贵阳连邦	0851-5866198		
		武汉中南	027-7901058	长沙连邦东塘分店	0371-5515711	乌鲁木齐西路赛乐氏	0471-4952599	济宁连邦	0537-2327983	荆州赛乐氏	0716-8225990	贵阳大众软件分部	0851-5894210		

总代理：北京企鹅软件公司；北京海淀知春路 56 号中航科技大厦六层；邮编：100086
电话：010-62528761/62528762/62528763；传真 010-62614331

通 知

叁剑合璧 优惠领取“汉科家教”“四合一”

——北京大学出版社、大连中泰电子、香港微远电子联手推出家长、孩子都需要的“四合一”套装软件

强强联手 免费参加“大连之夏”“少年游”

——《中国少年报》报社、大连中泰电子、连邦软件发展公司联合举办“大连之夏”青少年夏令营活动

由中国教育界享有盛誉的北京大学出版社和在办公管理、财务软件开发上有丰富经验的大连中泰电子公司以及多媒体应用技术处于世界领先地位的香港微远电子公司联合推出的“四合一”套装软件，是一套真正满足家长和孩子两方面需要的精品之作。——编者

1、《汉科多媒体家庭教师》初中版 V6.0——帮你脱离题海，走向成功。

全套软件包括初中全部语文、英语、数学、物理、化学、历史、生物各科，每科又分为同步练习、阶段测试、知识宝典、复习辅导、实验室等五大部分。全套 21 张光盘，由于采用了美国最新的压缩技术，压缩为 1 张光盘。该软件在大连市第九中学、第二十一中学、七十九中学等十几所初级中学试用期间（该期间没有任何其它作业）得到老师、家长和孩子的充分肯定和赞扬，认为它确实能帮助学生迅速提高学习兴趣和学习成绩，孩子轻轻松松，家长不用“动口”更不用“动手”。

不怕不识货，就怕货比货 。全套软件含有：1.《汉科多媒体家庭教师》初中版 V6.0 光盘一张。2.《汉科多媒体工作室》V3.1 磁盘一张；3.《铁算盘家庭理财》V2.0 磁盘一张；4.《万通记事王》V2.0 磁盘一张；5. 说明书一本（详细而又通俗地讲述了计算机基础知识、WINDOWS 操作、网络基础和上网操作以及“四合一”软件的使用说明。）6. 信誉卡一张、用户信息反馈卡一张。

6.20 日—9.20 日优惠期内仅售 425 元

2、《汉科多媒体工作室》V3.1——让你“与众不同”

你想成为与众不同的孩子吗？你想成为小“多媒体制作大师”吗？你无需了解和掌握复杂的计算机语言，只要利用我们的“工作室”就会轻而易举地创作出曾经让你感到那么神秘的多媒体系统。当同学们看到丰富多彩的动画和图像上竟然还有你的大名时，会以怎样的目光看着你呢？顺便提醒一下：锋芒不要太露喔。

3、《铁算盘家庭理财》V2.0——替你精打细算

家里没买电脑的时候，心里总是不踏实，害怕自己落伍于时代；而一旦拥用它的时候，还是犯愁：自己只能用它来看影碟，玩游戏，要不就是打点文字，电脑使用水平太低，利用率太低！现在好了，你可以用《铁算盘家庭理财》来拨弄自己的“铁算盘”——精打细算，开源节流，不但用于家庭，还可用于生意往来，真是“理财能手”。

4、《万通记事王》V2.0——使你成为博闻强记的社交能手

能存贮所有的通讯信息，并结合家庭特点增加了其它项目如个人爱好、饮食习惯等。用户可以结合自己实际情况，对信息进行分类整理；也可以根据各种需要自动生成风格多变的名片（有打印功能）。另外，本系统所独有的模糊查询功能可以帮助您迅速地查找到有关信息。

以上四种软件详细资料请向当地代理商索取。

敬请留意：“优惠领取”活动期间，另举办下述活动

1、免费参加“大连之夏”夏令营活动——该夏令营活动由《中国少年报》主办，中泰电子公司和协办。 参加者：从《汉科家庭教师》正版用户反馈卡中分省市按比例抽取若干名初中学生免费参加，其余未选上者还有机会获得精美礼品一份（有公证处公证）。地点：大连；时间：8.14～8.20；活动内容：A. 游览各处公园、海滨、植物园以及森林动物园（这可不是一般的动物园：**动物就在你身边**）；B. 旅顺军港、蛇馆、日俄监狱等；C. 参观中泰电子公司，参加“我的多媒体”设计大赛。

总经销：大连中泰电子有限公司 地址：大连市中山区五五路八号时代商厦四楼 邮编：116001

销售部电话：0411－2730658 传真：2717827 技术部：2714964－207 Email:Ztdz@pub.dl.lnpta.net.cn

2、赠送软件——为推动民族信息产业的发展，凡于 6.20～9.20 本套软件优惠期间购买国产任何一种品牌的微机均可凭购机相关证明（复印件亦可）及本套软件工本费（包括邮费）——300 元通过邮寄的方法向中泰电子公司领取上述“汉科”系列套装软件。

3、“我与汉科”征文比赛——此次征文活动由中国少年报主办、大连中泰电子有限公司协办。主题为反映初中学生本人或其家庭其它成员在使用“四合一”套装软件过程中的心得、体会，以及对其学习或生活的影响。征文截止日期为 1998 年 10 月 7 日，届时将邀请教育界知名人士统一评审，表现优异者将获“汉科少年”荣誉称号及颁发奖品。

发行单位名单：

内蒙古	
内蒙古方园	6957968
呼市赛乐氏	4952599
呼市明达	6285300
包头双一	2149810
满洲里泽宇	6232238
山 西	
山西外文	4040393
太原天博	4135506
太原三元	4036430
太原赛乐氏	4066063
太原连邦	4033720
大同连邦	2051753
临汾三晶	2018593
长治连邦	2013521
晋城科创	2030728
河 北	
石家庄连邦	6978123
石家庄赛乐氏	7034567
石家庄鼎新	7034567
邢台连邦	2227912
邯郸联想	3069456
邯郸明星	3034849
沧州连邦	2022169
唐山连邦	2849678
唐山邵氏	2094855
秦皇岛中环	3028341
保定超软	3091018
保定连邦	2027835
保定赛乐氏	3152011
北 京	
北京济利	62188326
北京里仁	62615307
连邦中心店	62628618
连邦王府井	65126677－253
连邦京广分店	68583285
连邦蓝岛分点	65995103
连邦燕莎分点	64674524
连邦小庄分店	65024026
连邦雪银分点	6556711－8411
连邦香河园	64664205
连邦三里河	68533269
连邦西单分点	66025960
连邦平安里	66150136
连邦城乡分点	68296709
连邦亚细亚	67264629
连邦现代分店	62630341
连邦科苑分店	68565288
连邦科海分店	62639822
连邦颐宾楼	62520540
连邦第一分店	62620375
连邦魏公村	62180037
连邦分销中心	62623257
连邦第三分店	62614925
连邦黄庄分店	62642573
北京微宏	62579194
北京双友	62571523
北京兴宏达	62178620
北京市正普	62184176
赛乐氏总部	62251117
赛乐氏光明楼	1381238670
赛乐氏三里河	68584847
赛乐氏新街口	66185885
赛乐氏华威店	66024642
赛乐氏白石桥	62174107
赛乐氏现代店	62636276
赛乐氏颐宾楼	62572006
赛乐氏学院南	62257116
赛乐氏密云店	69042299
中国大恒	62628395
辽 宁	
辽宁华储	3895234
沈阳希望	3909650
沈阳利通	3887690
沈阳大有	3893396
沈阳连邦	3880626
大连连邦	3600234
大连赛乐氏	2654893
大连铁路	4328664
抚顺赛乐氏	2635861
抚顺连邦	2610730
鞍山软件	2237413
鞍山新华	2221235
台安先锋	4822730
营口诚信	2829480
丹东连邦	2165198
丹东易通	2138441
锦州赛乐氏	2120441
锦州华侨	2829833
阜新集星	3323296
吉 林	
长春长白	5666900
长春科高	5642474
长春星王	5624358
长春赛乐氏	5628552
长春连邦	5635251
吉林树人	2447895
延吉天和	2828830
黑龙江	
哈尔滨赛乐氏	6220327
哈尔滨赛尔	6221640
哈尔滨希望	2510446
哈尔滨伟仕	2523935
阿城赛乐氏	3726945
佳木斯信通	8244082
牡丹江奔腾	6272087
牡丹江宏远	6239692
牡丹江科教	6286009
齐市连邦	2441571
大庆恒生	5092419
大庆东油	5999909
大庆赛乐氏	6333610
大庆连邦	6281736
上海	
上海农工商	63226198
上海中新	64049404
上海天翔	62775321
上海赛乐氏	63743028
上海连邦	63234274
江苏	
南京十佳	4408854
南京赛乐氏	3213138
镇江智人	4420509
镇江连邦	5025651
无锡连邦	5860486
无锡赛乐氏	2606504
无锡佳盟	5860486
宜兴连邦	7915634
江阴连邦	6882437
苏州连邦	5322309
昆山赛乐氏	7306418
昆山连邦	7554063
徐州连邦	5606665
淮阴英特	3934444
盐城科技	8363319
盐城连邦	8306822
扬州连邦	7323401
泰州连邦	6566025
南通连邦	5598916
南通先锋	5107211
安 徽	
合肥赛乐氏	3663701
合肥连邦	2817190
山 东	
济南力科	8541004
济南赛乐氏	6977545
山东恒志	8950973
德州连邦	2661871
淄博赛乐氏	3173653
淄博连邦	7542849
东营连邦	8225198
潍坊三友	8210069
潍坊连邦	8223085
烟台金石	6623036
烟台松华	6278744
烟台连邦	6621854
青岛赛乐氏	3860481
青岛荣昌	3803008
泰安希望	8258548
济宁连邦	2327983
邹城艾维	5212434
临沂连邦	8210425
天 津	
天津 IPC	27216215
天津津海	23344765
赛乐氏鞍山西店	27491818
赛乐氏滨海店	25829808
赛乐氏卫津路	23358976
天津连邦	27383000
浙 江	
杭州美迪	8271301
杭州南北	8079935
杭州赛乐氏	8835660
杭州连邦	8853577
绍兴连邦	5419024
湖州连邦	2058800
湖州远方	2059107
嘉兴连邦	2093432
海宁智海	0573－7030680
宁波连邦	7314312
宁波赛乐氏	7293226
台州连邦	8228228
金华连邦	2317365
金华联想	2312111
义乌连邦	5541881
温州阳光	8254454
温州连邦	8349271－804
瑞安创新	5653205
江 西	
南昌连邦	6298297
南昌赛乐氏	6802484
南昌希望	6234341
萍乡科银	6822857
福 建	
福建赛乐氏	7522534
福州华特	7851364
厦门鹭大	2180255
厦门南瓜	2099553
厦门三维城	2210179
厦门志必达	5152823
泉州连邦	2210179
龙岩赛乐氏	9018791
龙岩北佳	2220660
重 庆	
重庆赛乐氏坪	62812078
重庆四友	62836953
重庆威尔	63858239
重庆连邦	63858239
湖 南	
长沙赛乐氏	4466486
长沙连邦	4465427
株州蓝星	8247690
株洲赛乐氏	8237711
岳阳连邦	8233235
怀化东方	2718082
衡阳九达	8211211
郴州电脑	2232480
湖 北	
武汉赛乐氏	7877246
武汉七环	7872067
武汉天同	7874577
武汉凡高	7884793
武汉连邦	7871204
荆州前卫	8452315
荆州连邦	8226283
石首今日	7271747
襄樊明日	3259690
襄樊连邦	3541136
石堰蓝波	8222874
宜昌赛乐氏	6749206
宜昌连邦	6749511
荆门连邦	2362185
河 南	
郑州三应	3945419
郑州希望	3818903
郑州赛乐氏 A	3817084
郑州赛乐氏 B	5978120
郑州连邦	5964014
安阳连邦	5928781
濮阳连邦	4893168
平顶山星康	2923129
洛阳亚普	4926932
洛阳连邦	4210385
南阳连邦	3176881
开封先达	5958268
天高电脑	81081272－3865
广 东	
广东金碟	87582576
广州连邦	87515309
广州南软	84204166
广东连邦	85590403
汕头赛乐氏	8860856
汕头连邦	8870529
惠州连邦	2223593
深圳连邦	3229263
深圳赛格	3239665
深圳赛乐氏	3269004
珠海格力	2259771
湛江连邦	2283993
肇庆连邦	2836164
佛山赛乐氏	2275778
佛山埃特隆	3312007
江门莹宝	3518018
广 西	
南宁用友	5854399
玉林广泰	2831378
桂林四维	2828250
梧州信息	3831227
柳州赛乐氏	3821112
柳州东方	2828680
柳州宏创	3821112
柳州连邦	2803990
贵 州	
贵州金山	5827765
贵阳连邦	5866168
贵阳连邦	5866168
贵阳赛乐氏	6815956
贵州金山	5827765
海 南	
海口星河	0898－6788246
海口赛乐氏	6724411
海口威龙	8540137
四 川	
成都中马	5575536
软件报	6248449
成都连邦	5212697
成都新一代	5213463
攀枝花金谷	3334187
绵阳连邦	2331487
绵阳赛乐氏	2242410
泸州连邦	2299931
云 南	
昆明赛乐氏	3345178
昆明榛子	5176880
昆明黑马	5146711
昆明明星	4167945
陕 西	
陕西奔腾	4238388
陕西荣康	8481854
西安赛乐氏 A	8481854
西安赛乐氏 B	4249871
西安连邦	4267402
宝鸡希望	3218500
汉中联翔	2251343
甘 肃	
兰州华商	8826896
兰州四达	7555871
兰州意友	8834009
兰州连邦	8826896
甘肃丰隆	8228985
宁 夏	
宁夏浪潮	6013955
银川凯帝	5065304
银川连邦	6027777
银川赛乐氏	5065304
石嘴山大恒	3014514
新 疆	
新疆华顺	4816658
乌市连邦	2830665
库尔勒连邦	2038008
克拉玛依赛乐氏	228171
哈密连邦	2765818

总经销：大连中泰电子有限公司 地址：大连市中山区五五路八号时代商厦四楼 邮编：**116001**

销售总电话：**0411－2730658** 传真：**2717827** 技术部：**2714964－207** **E－mail:Ztdz@pub.dl.inpta.net.cn**

配备内容翔实的用戶手册 2张光盘 零售：48元

《个人电脑》典藏



◆378个流行工具软件
◆100个精彩站点介绍
◆1997《个人电脑》全年文章

《个人电脑》杂志第一套光盘出版物
《个人电脑》杂志独家授权， 金山公司制作发行

超大容量的工具软件库

153个PC Magazine实用工具 收集了从91至98年间PC Magazine的《PC技术》专栏中介绍的实用工具软件，并附带有说明和源程序。

223个优秀的共享工具软件 从ZDNet软件库里20000多种软件中精选出来的最新实用工具软件。内容涉及Internet工具、FTP工具、WEB浏览、出版工具、电子邮件、聊天工具、多媒体工具、网络与通讯、文件工具、桌面附件、商业软件、防病毒软件等诸多类别。

ZD BENCHMARK 测试工具

Winstone 97（ 完全版） Winstone软件是PC工业导向性的基于应用程序的基准测试软件套件，它可通过运行实际Windows应用程序准确测试PC的性能。

WinBench 97（ 完全版） WinBench是Winstone的“伙伴”，它可提供有关一台PC的主要辅助系1统的所有细节情况，包括处理器/RAM、图形、磁盘、CD-ROM、和全动态视频放像设备。

精彩网站集锦

100个最佳Web站点 为你浏览Internet提供导航，可直接链接到所选站点。

97年《个人电脑》全年的文章内容

14届技术卓越奖 介绍了由PC Magazine的编辑、资深撰稿人和PC实验室的全体人员组成的评选小组评选出来的真正在个人计算机领域起到划时代意义的产品和技术。

97最佳产品奖 介绍了由PC Magazine评选出的受大众欢迎的50多种产品，它们大多数都曾获得PC Magazine的编辑选择奖。



金山公司

北京：北京海淀区双榆树北里25号新楼四层(100086) 电话：(010)62524871－75 传真：(010)62645210
珠海：珠海市吉大莲花山金山电脑大厦 (519015) 电话：(0756)3335688 传真：(0756)3335268
http://www.kingsoftware.com Email:kingsoft@public.fhnet.cn.net

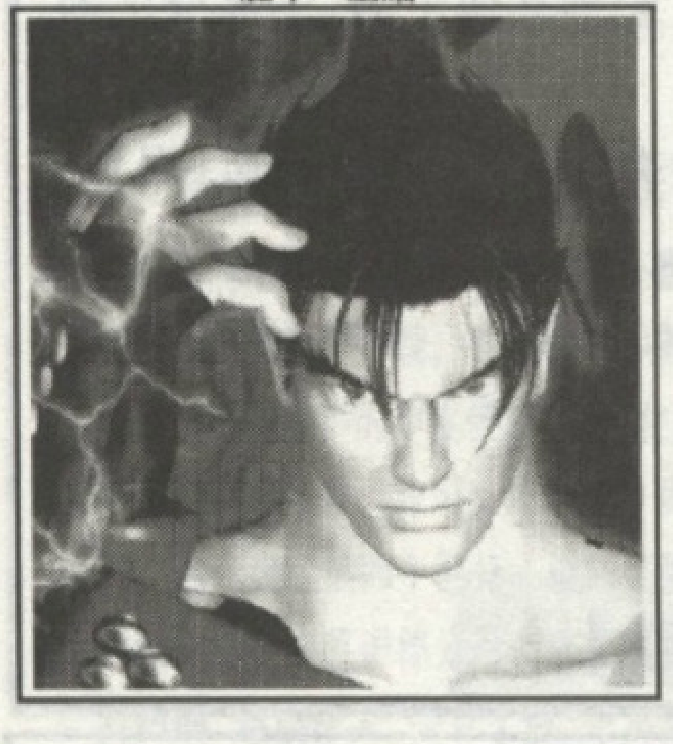
北京连邦	62620375	超思	62559382	上海连邦	62412903	武汉连邦	7871204	广州南软	87548549	沈阳连邦	3911262	泉州科达	2986305	济南希望	8544748
北京赛乐氏	62251117	兴宏达	62510601	上海赛乐氏	63743028	武汉赛乐氏	7877246	新疆华顺	4831442	辽宁华储	3895234	长沙科海	4145417	山东智星	8937245
北京正普	62610034	微宏	62559756	上海农工商	63226198	武汉凡高	7884793	昆明威豪	5168950	沈阳希望	3909650	陕西辉煌	7801033	烟台松华	6278744
万众力合	62510135	里仁	62615307	广州黑马	87509975	武汉天河	7874577	重庆电脑报	63876722	哈尔滨希望	2510446	西安海天	8496571	昆明椰子	5176880
大恒	62625147	康思杰	1381173045	昆明黑马	5154795	深圳方中	8609610	重庆赛乐氏	62812078	福州连邦	7851364	西安连邦	8481246	沧州办公	2025708
金山门市	62612297	电脑报兴四方	62622923	杭州美迪	8271301	广州金蝶	87582576	成都连邦	5215129	兰州科创	8414719	济南三联	6036021	南昌希望	6234342

◆各地软件专卖店均有销售（欢迎邮购 邮资免费）

继《'97格斗全书》之后……

'98格斗全书

胜军 主编



《98格斗全书》总括近一年来的格斗游戏新作，及此前的部份经典名作。包括角色介绍，必杀技，超必杀技，隐藏人物，隐藏技，游戏发展与回顾，秘技等。

16开本228面，其中彩页36面。高级胶版纸印刷。

即时实用，又是藏品。永不再版，勿失良机！

六月下旬出版　定价25元

邮购办法：

①每本书另加挂号费1元。邮费免收。

②到当地邮局汇款至北京市海淀区半壁街南路2号院1305室　张世顺　电话：(010) 68410611 邮编：100081　请在附言栏写明所邮书名及册数，字迹工整。

培训消息

北京市华盖计算机工程中心为劳动部授权计算机信息高新技术考试站。常年举办各类计算机培训班，课程由专家、教授任教，考试合格颁发劳动部职业技能证书。具体课程设制如下：

一、计算机高级(芯片级)维修班：第69－71期，6月10－30日、7月28日－8月18日、9月10－30日。培训费：980元(资料费：150元，软件费：120元)。

培训内容：486、586多媒体的电脑的安装调试。系统板、显示器、软硬盘驱动器、电源、UPS、打印机和各种I/O接口电路的原理及维修(以上部分均安排相应实验)。微机故障的软维修、病毒的防护及杀除。操作系统、内存的优化管理。config.exe、Autoexec.bat文件的应用编辑技巧。微机组网、通信及Internet介绍。

培训目标：(一)高中文化程度，有一定电脑操作基础的学员，通过学习可达到一级维修(微机故障定位到板卡)水平。

(二)有一定电路基础的学员，通过学习可初步达到二级维修(微机故障定位到芯片)水平。

二、办公软件应用技能培训班：6月1－10日、7月10日－20日。培训费：880元(资料费：100元左右)。考试合格由劳动部核发全国承认计算机高新技术职业技能证书。

培训内容：DOS、WIN32、WIN95的安装调试。DOS、CCED、WORD、EXCEL及WIN95系统应用程序的使用。WIN95的联网技术与INTERNET的连接及联机通信。WIN95的多媒体世界、内存优化及高级磁盘管理。

三、复印机维修班：6月1－10日、7月10－20日。培训费：780元(资料费：100元左右)。

培训内容：复印机的基本原理与结构(光学、电学、机械)。常见各类复印机的检测维修、故障分析、正确的维护保养和使用方法。理论联系实际，设有实验、答疑课程。

食宿安排：食宿由中心统一安排，费用自理。
报到时间：提前1－2天。报名学员请务必提前函、电联系，便于食宿安排。
乘车路线：地铁西直门换乘375路北航站下
联系电话：62026677－3517(北航将改直拨电话，请参阅近期各类报名广告)
66812959　1381374700(改号期间请拨打此电话)

国家级 INTERNET证书培训考试

中华人民共和国劳动部职业技能鉴定中心主办

预计2000年 100万人 通过国家考试

中央人民广播电台开辟专栏节目

《国家级INTERNET证书培训考试指南》栏目

播出频率：中波630千赫、720千赫、855千赫

播出时间：每周日8:00－9:00

中华人民共和国劳动部职业技能鉴定中心(OSTA)举办的**《国家计算机资格证书培训考试》**所颁发的**《全国计算机信息高新技术考试合格证书》全国通用，求职国家承认**。该证书作为**计算机相应职业的上岗证及其他领域就业和评聘时的能力证明**。

天津大学&天津市福克斯培训中心将继续在全国范围内举办国家计算机资格证书培训考试函授班，本函授班由国家职业技能鉴定中心计算机考试试题制定专家主持，并提供国家考试试题库。

函授班招生

（第十六期）

◈INTERNET网络操作员班(班级编号NO1)

1. 本班特点：用《全真模拟上网系统》教学，学员只需一台电脑，无需Modem，无需电话，无需入网，无需支付网费和话费就可获得和真入网相同的学习效果。
2. 教材内容：①书面教材：《培训教程》《习题集及答案》《试题汇编》《INTERNET鉴定标准》各一册。②软件类(磁盘版)：《全真模拟上网系统》(Windows版)，《教学影片》《全中文导航系统和资源地址大全》各一套。
3. 收费标准：个人学员280元/人；单位学员340元/人(含函授全部费用)

◈INTERNET网络管理师班(班级编号N02)

1. 特点：轻轻松松制作主页、轰轰烈烈开创事业。全中文在线模拟，直观清淅的图示，紧扣国家考试大纲，方便快捷的学习佳径。
2. 教材内容：①书面教材：《培训教程》、《习题集及答案》、《试题汇编》、《INTERNET鉴定标准》各一册，结业试卷一张。②软件类：《主页浏览制作工具》、《教学影片》、《全真模拟考场》各一套。
3. 收费标准：个人学员：300元/人；单位学员：360元/人。(含函授全部费用)

统一考试方法：　测验与证书：开卷结业测验，合格者颁发**《天津大学结业证书》**和**美国兰德施奥普《INTERNET操作员/管理师证书》**并有资格报名参加国家级INTERNET证书培训考试。

《国家级INTERNET证书培训考试》办法：在**全国161家国家INTERNET考试站**举行，具体事宜由我中心在发函授结业证时另行通知。

统一报名时间：即日起到98年8月15日止。本期学习时间：8月16日－11月15日。
统一汇款地址【请注明所报班级编号】：
天津市和平区212信箱（班级编号__）哈蒂　收　邮编：300020
北京541信箱电脑百花园节目组　赵书芝　收　邮编：100031　电话：(010)66172862
办公地址：天津市鞍山西道风荷园18号宝琪大厦3008室　邮编：300193
联系电话：(022)27486298　(022)27414165　联系人：刘美玲

面向全国新闻媒体　诚寻函授合作伙伴

联系人：姚佳　联系电话：(022)27373616　27486298　E－mail：zgy@public.tpt.tj.cn

以下媒体开辟专栏节目《国家级INTERNET证书培训考试指南》

天津电台报名电话：022－23521645 联系人：黄波　南京电台报名电话：025－4408777　联系人：陈湘宁
青海电台报名电话：0971－6144098 联系人：李郁　辽宁电台报名电话：024－3236038　联系人：陈光
张家口电台报名电话：0313－2029911 联系人：田岳　乌鲁木齐电台报名电话：0991－4523841 联系人：仲夏
电脑杂志报名电话：020－85212246 联系人：崔宏毅　吉林信网部报名电话：0431－5668244 联系人：李琦
《电脑爱好者》、《大众软件》、《软件世界》、《电脑报》、《中国青年报》、《中国计算机报》……等数十家

诚征全国面授培训考试站

◎全国INTERNET培训考试服务中心　网址：http://www.21fox.com

联系人：冯玉文　电话：(022)27373616　27414165　E－mail：zgy@public.tpt.tj.cn

◆全国考试站所在省市：北京、天津、上海、重庆、黑龙江、吉林、辽宁、山东、江苏、浙江、安徽、福建、广东、海南、内蒙古、河北、河南、陕西、山西、湖南、湖北、四川、贵州、广西、云南、甘肃、新疆、宁夏等28省161家

选　票(复印或手写有效)

姓名:　性别:　年龄:　地址:　邮编:

应用篇		娱乐篇	
最喜欢的文章	□无□有___年___期___页	最喜欢的文章	□无□有___年___期___页
最不喜欢的文章	□无□有___年___期___页	最不喜欢的文章	□无□有___年___期___页
最喜欢的栏目	□无□有______栏目	最喜欢的栏目	□无□有______栏目
最不喜欢的栏目	□无□有______栏目	最不喜欢的栏目	□无□有______栏目
总体评价			
建议事项			

注:请在"□"内划"√";"总体评价"及"建议事项"可另附纸。

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏	最想看的攻略
		1.	
性别	游戏龄	2.	
		3.	
榜评:□有 □无		4.	
邮编:		5.	
地址:			

选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位;
★所选游戏必须为已发行的PC GAME;
★所选游戏不可超过5款,可少选;
★所选游戏若为英文版,请注明英文;
★填好后,贴在信封背面,复制有效。

晶合实验室

如有榜评,请在榜评末尾写清通信地址。

●请将选票寄到:北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编:100051

移植频道

一年一度的E3大展已经在美国亚特兰大落下了帷幕，在这个全球娱乐软件的盛会上共展出了多达6000种各类PC、游戏机以及教育软件。无数的新概念游戏令人瞠目结舌、兴奋不已。当然，在这里面也有非常多的好东西可以借《移植频道》向大家“播报”一下，下面笔者就一些较为重要的消息做一个报道。

正点新闻

1.《SEGA 拉力 2》驶向PC

基于SEGA Model 3主板，近期刚在美国、日本等地街机房中出现的《SEGA拉力 2》将首先登陆PC。在本届的E3大展上，SEGA展出了这个游戏的未完成版。《SEGA 拉力》系列一直是SEGA在街机中除《Daytona USA》以外最值得骄傲的赛车游戏，与《VR战士3》一样，《SEGA 拉力2》有着令人折服的出色光影效果和亮丽的图像。在《SEGA拉力2》中，加入了夜间、雨雪天气变化等效果，再加以Model 3主板强劲的处理能力，已经使我们感觉SEGA纯粹是在展示它的硬件机能，而不是在制作一个游戏了。诚然，这种图形效果极佳的赛车游戏在PC上并不多见，而且SEGA此次首先在PC上推出其街机产品的移植版也尚属首次。在《SEGA拉力2》中将包括7条以上的赛道，穿越森林、沙漠和阿尔贝斯山脉等风景秀丽的场景。游戏将采用D3D标准进行加速，全面支持Voodoo2、Voodoo、Power VR等3D加速卡，还将支持8人局域网对战和TCP/IP对战。虽然目前该游戏在参展时的完成度仅为20%，但其效果已经足使人感到兴奋不已。

2. SEGA的即时策略出台

在E3大展上，SEGA展出了它们即将推出的新即时策略游戏《Conflict of Nations》。这个即时策略游戏以20世纪早期的世界大战为背景，再现了国家之间的冲突和斗争。此游戏的卖点在于可以允许玩家作为国家首脑来真实的管理国家和抵御外来侵略。此外，《Conflict of Nations》允许多达36名的玩家共同参与厮杀和争斗。SEGA宣称这个游戏不久就将在SegaSoft的游戏服务器HEAT.NET上开通。

3. 音速鼠再次冲入PC

曾经是SEGA土星上最后一个由Sonic Team开发的游戏《Sonic R》也在此次E3展出了其PC版本。作为一个控制音速鼠在不同的场景中进行竞速的“赛车”游戏，它还是非常有新意的。《Sonic R》的PC版也采用D3D标准进行加速，与其土星的版本相近，游戏将有Head-to-Head和分屏对战模式，当然，网络对战也是必不可少的了。游戏的制作目前已进入尾声，相信不久后即将推出。

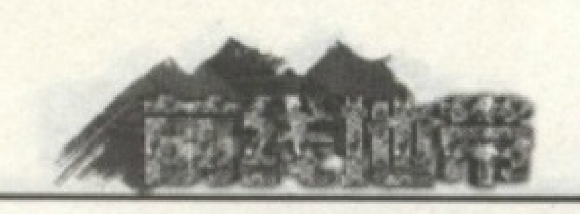
4. 挑战Quake II，《恐龙杀手 2》再度出山

曾经在去年大红大紫的《恐龙猎手》（Trouk）将由阿克拉姆（Acclaim）再度推出其后续作品。在制作了那效果令人惊叹不已的《Forsaken》之后，已经不再有人敢怀疑阿克拉姆的技术实力，在此次E3大展上展出《恐龙猎手 2》更以超越《Forsaken》的效果出现在世人的面前。在《恐龙猎手 2》中将有更多、更复杂的场景和特效，火焰、闪电以及各种天色的变化把游戏的气氛烘托到了极致，看到那些出色的画面时我们几乎很难想象这是由D3D所达到的效果。游戏推出时将全面的采用Voodoo2技术进行优化，并将加入令人期待已久的多人模式，相比之下，其N64版本的效果和四分屏对战较比PC来说就显得相形见拙了。

5. 丽人回归，《古墓丽影 III》发布

在E3大展Eidos展台前我们又看到了Lara那熟悉的倩影，此次Eidos为E3大展特别聘请了Lara的真人模特到场助兴，她身着大家最为熟悉的装束，手持一对银光闪闪的手枪表演各种动作，吸引了无数的Lara迷观看，可谓光彩照人、盛况空前。当然，在E3大展上其第三代作品《古墓丽影 III》也初次与玩家见面了。在三代中，Lara将从伦敦黑暗的街道中出发，穿越印度的茫茫沙漠后到达太平洋的岛屿上展开又一场令人惊心动魄的冒险历程，Lara在本作中将上演更多的新动作和绝技，还将加入选择命令的设定。同时，《古墓丽影 III》的图形引擎也会得到进一步的优化，各种天气变化和特殊效果会被表现得淋漓尽致。更多的新装束，更多的





新型交通工具将令《古墓丽影 III》再次大放异彩。《古墓丽影 III》将在冬季上市。

热点追踪

《移植频道》E3 特稿

——DreamCast！ PC？游戏机？

在本届E3大展上，SEGA发布了其下一代游戏主机——DreamCast，并且公布了详尽的硬件的规格和标准。当笔者把这些标准和数据看过一遍后只给自己留下了一个疑惑，那就是“这是游戏机吗？这就是PC！”首先，DreamCast的核心处理器采用日立的SH-4精简指令型200MHZ CPU，它的运算速度可达360MIPS（每秒3亿6千万条指令）。3D图形芯片方面仍旧采用NEC的Power VR- Second-Generation图形芯片，此芯片也号称可以达到每秒300万多边形的运算速度，3D图形部分的显示内存共计8Mbyte，3D硬件特效包括Z缓冲、多边形贴图、雾化、Alpha混合、MIP贴图映射、双线过滤、三线过滤、高光、反矫正、半透明和镜面效果等，完全支持Direct3D和OPEN GL两大标准3D API。显示分辨率320x200至1024x768，16.7万色。DreamCast的系统主内存共计16Mbyte，使用2条8Mbyte SDRAM。声音部分主处理芯片采用Yamaha合声芯片，支持44.1kHZ的声音回放和64通道的MIDI合成，声音部分内存2Mbyte。此外，DreamCast板载33.6kbps的调制解调器，与V34、V42、MNP5标准完全兼容，可以运行Microsft Internet Explorer并支持网络游戏、网上聊天和收发E-Mail等。媒体部分仍沿用CD-ROM标准，光盘驱动器最大读取速度12速。

其次，在操作系统方面DreamCast采用微软Windows CE操作系统，内部集成Direct X程序包，完全兼容Windows 95中的Direct X 5.0。微软总裁比尔.盖茨曾通过一段事先录制好的影像文件向到会的全体人员阐述了他个人对DreamCast未来的设想。盖茨说，他十分高兴能与SEGA合作开发新一代的游戏机，并对SEGA决心采用Windows CE操作系统感到激动不已。盖茨认为，Windows CE操作系统能为游戏的开发人员带来无比的方便和优越性，使得更多更好的游戏软件能跨越不同的硬件平台而免去移植的苦恼，网络游戏已经是未来发展的必然趋势，DreamCast必将开创游戏的“新标准”并在业界获得巨大的成功，盖茨最后说。



最后，再让我们来看看DreamCast各项标准和SDK吧！5月31日，微软公布了这些标准。作为核心的Windows CE操作系统将支持多任务处理、多线程结构，系统管理部分包括物理内存、虚拟内存和存储器单元（MMU），并提供中断；通讯部分支持TCP/IP、UDP以及PPP拨号；文件系统部分提供对CDROM直接访问，兼容ISO9660 Level-2标准，支持内存映像文件和异步I/O。支持GDI API读取、复制位图，兼容DirectDraw。DreamCast采用的Direct X标准为：

DirectDraw—提供各种2D图形功能，包括显存管理、调色板管理。只支持全屏模式。

Direct3D—负责各种3D模型的渲染和处理。

DirectSound—支持数字化的声音输入、输出。

DirectPlay—支持Internet、Modem通讯以及网络游戏。为网上聊天、收发数据等提供API。

DirectInput API—为DreamCast提供各种控制和输入设备。

DirectShow API—支持声画同步回放，兼容MPEG-1和AVI标准。

此外，微软还公布了DreamCast的软件开发SDK，它们包括Visual C++、Windows CE Visual C++ 5.0开发工具包、Window CE和Direct X SDK、日立SH-4处理器编译器以及Debug工具等。

从以上我们不难看出，游戏机的标准在不断的向PC靠近，越来越多的游戏将在PC上出现。DreamCast的全面采用微软标准只是一个开端，但这对于全体的PC玩家来说不能不说是一个福音。《SEGA拉力2》已经率先登陆PC，那下面一个将是什么呢？《VR战士3》吗？

精品放送

Callus 0.4 版推出

著名的CAPCOM街机模拟器Callus日前推出了0.4版。新版的Callus分成了两个版本，一个是用于DOS模式的，另一个则是使用DirectX的Win95版。在0.4版中并未加入很多的新ROM支持，只不过是修正了0.3版中的一些BUG。但非常值得一提的是在这个Win95版的Callus中加入了网络对战功能，它允许几名玩家（视游戏人数而定）通过呼叫对方IP地址来进行联机合作。这不能不说是为这些经典街机游戏又注入了新鲜的血液。

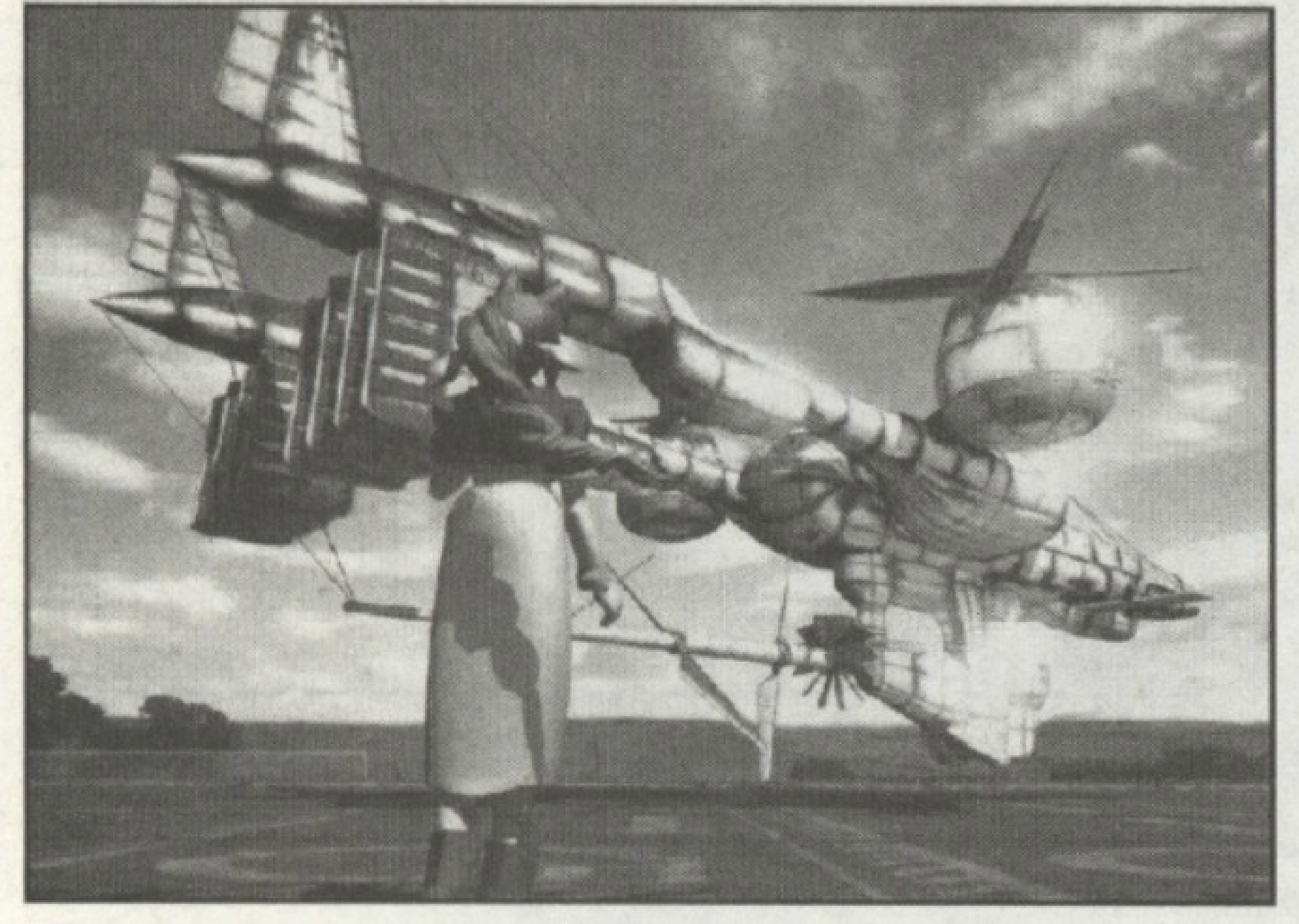
文/北京 李靖



最终幻想VII
Final Fantasy VII

北京 悠悠

制作公司: SquareSoft USA
系统: Windows 95
语种: 英文
类型: 角色扮演

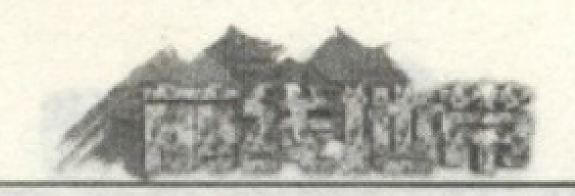


一个由邪恶势力控制的组织 ---- 辛拉集团（Shinra Inc.），找到了一种获取宇宙生命能量的方法，并准备将所有的能量从行星上吸走用来控制整个宇宙。幸运的是，一个叫阿瓦兰彻（AVALANCHE）的反抗组织发誓要结束辛拉的这种罪恶行径。故事围绕着克劳德（Cloud）----一个辛拉的前士兵----组建阿瓦兰彻而展开，在他孤单的旅途中，幸运地遇上了几个来历不明却又各自身怀绝技的志同道合者，在他们的帮助下，奋力对抗辛拉为了保护其统治而制造出来的怪物。而你，作为游戏的玩者，他们的命运就操纵在你的手里。

《最终幻想VII》（下文简称FF7）----这款在去年就已经出现在PS上的游戏，对于一个求知欲稍微有一点强的玩家来说都应该是绝对的耳熟能详到有一点点振聋发聩的感觉吧，象《魔法门》和《创世纪》一样，FF7也属于角色扮演游戏类型，而且都有着悠久的历史，去年，当游戏制作公司----史克威尔（Square）在日本推出这款游戏的PS版本时，引起了抢购的狂潮，有很多人以他们惊人的毅力在游戏发售的前一天早上就痴痴地站在游戏专卖店和24小时便利店的门口苦苦地等，此情真是上可撼天，下可动地啊，另一方面也非常证实了这款经典之作真是完美到了如此一种惊人的地步。而自从游戏的PS版本上市以来，史克威尔的美国分部就已经着手开始策划如何将其搬上PC的舞台，终于，经过一年多的疯狂赶制，游戏的PC版本业已基本制作完成，最近在网上也出现了FF7的试玩版，在其试玩版出现后的三天内就已经迅速蹿升至各大游戏站点如Gamespot、OGR、PcGamer等的下载排行榜的前5名（估计这些统计的数量大多是老外们的吧，就中国这种网络质量，唉……，不瞒大家，我们DOWN它可是用了整整三天啊……555），实力的确不容忽视，为了学习史克威尔美国分部员工的艰苦奋斗和任劳任怨的工作精神，我们也以常人难以想象的毅力把这个庞大达50多兆的巨无霸型DEMO从网上生拉活拽了下来（其实我们当了三次，第一次和第二次可能是因为续传的次数太多而导致压缩包损坏了……万恶的INTERNET……），所以大家一定要废寝忘食的玩，呕心沥血的玩，没有3D加速卡的一定要去买VooDoo以后再玩……方能对得起我们一双双血丝密布的眼睛嘛。

史克威尔的FF7是一个完全不







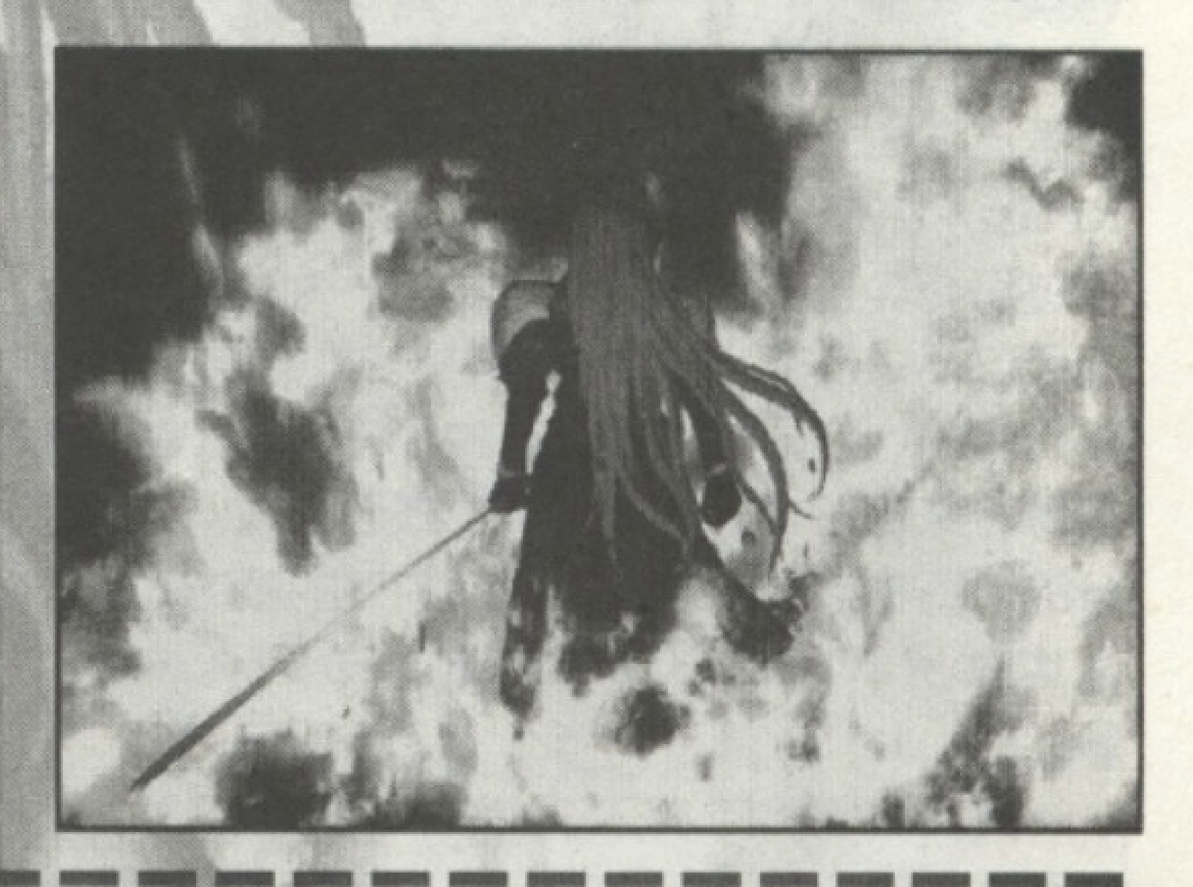
同于我们以前所玩过的RPG游戏，也不象大多数的西方的RPG游戏，它完全摒弃了那些复杂和笨重的各种因素，游戏显示给你的就是一个非常简单的界面使得其看起来友好而容易接受，而且在你操纵的角色和NPC之间也会有更多的互动性，不象《创世纪》和《魔法门》的那种完全由剑和魔法组成，FF7更注重于那些它所独有的绚丽而又威力惊人的魔法，充分展现了其古老而迷人的一面。但是，整个世界的构成却是完全现代的并且有机地融和了东西方两种风格，而这也是日本的RPG游戏一贯的风格，只不过在FF7里它表现得更为淋漓尽致了，现代的世界＋古老的魔法=NO.1！！（当然，这个等式只限于FF7）

不管你是否玩过FF7的前作版本，有一点可以肯定的是你绝对会为这个以令人难以置信的绚丽的着色、高质量的图像效果构建起来的FF7的世界而惊叹（当然前提是……），在这里有个不幸的消息要告诉天下寒士们，DEMO只支持硬件3D加速卡，如果你没有的话，后果就是----连游戏的菜单都见不到……！！！在我们用VooDoo2玩过试玩版后的感受来说，游戏的画面和PS相比起来各有千秋，在战斗场面的各方面如雾化、过滤、光影效果比起PS来要强太多了，不过估计这也是托了一部分PC分辨率高的福，而在探险模式下画面就比PS要差一些了，近景看来比较粗糙，颗粒较大，有些类似树木等的东西有贴图的嫌疑，而远景显得异常的模糊（难道是俺的VooDoo2雾化效果太好了？？真是＃*@%$&），而且有一点我觉得比较不爽的是，在战斗过程中，人物的状态栏占了太多的空间，快到屏幕的一半了，让我看起战斗动画来很是有那么一点不爽。

在FF7中采用了一种全新的战斗模式，不象以往的RPG游戏是采取回合制的战斗，战斗的进行是即时的，也就是说敌人会不断地向你发动攻击，你必须非常及时地控制主角的行动才会不至于落败，而在FF7里还引人了蓄气的概念，有点象格斗游戏，当你气满了以后就可以发必杀技了，这种其实上应该说是超必杀技的画面表现简直是令人难以置信。在整个战斗中，你唯一必须做的就是在敌人攻击你的间隙把握好机会给予它们恰到好处的一击，对于玩惯了回合制RPG的人来说有点难以招架，所以每个没玩过其前作的新手必然会象我一样手忙脚乱一番的。FF7的战斗是遭遇式的，用俗话来说就是踩地雷式的，是不是令人有点恨得牙痒痒的感觉呢？不过，在这么靓丽的画面表现的衬托下相信大家也不会觉得很烦的。

在整个结构紧凑的游戏过程中，你还能在一些史克威尔特意为玩家们制作的一些小玩意游戏中找到无穷的乐趣，这些深深体现设计师们的苦心的小GAME共有七个，象什么赌博啊（别告我教唆啊！）、赛车啊、迷你型的即时战略啊等等。虽然这些游戏并不是完全自由开放式的，但是你仍然有机会在这些小游戏中赢取金钱和经验值什么的，说不定你就一不小心因此而乐也陶陶乐在其中乐不思蜀了呢！

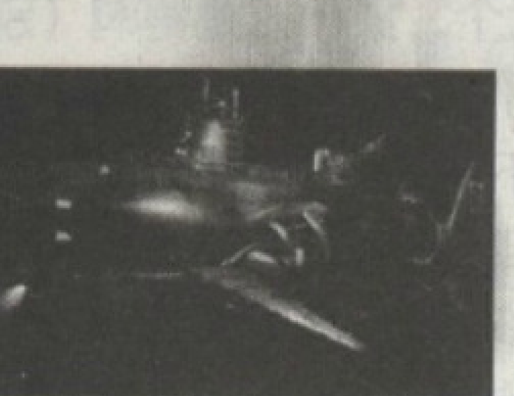
整个游戏拥有着非常广阔的场景，你想想，在PS上就有三张光盘的容量，在PC上有什么








理由不成为四张或者更多呢？所以在这么大的世界中旅行怎么可以就腿儿着晃悠呢？还好，史克威尔可爱的设计师们早就为我们想到了，在克劳德的“坐骑”们中，包括了象“飓风”一样的超超超巨型太空舰船（有点象《银河英雄传说》中帝国军主帅莱因哈特的旗舰），还有“飙马”这样的微型飞机（红公爵？）和潜水艇，还有一样（当然按照国际惯例，最好的要留在最后说），所以现在出场的就是我们最最酷最最有型的终极飞行器（当当当当）----金色陆行鸟！！！骑着它你能飞越地图上多种难以逾越的地形，象什么峡谷啦、泥沼啦什么的简直就不在话下，不过，这个东东是需要你将它抓住以后，然后再培养才行的哦，至于怎么培养嘛……，俺也不知道（砰、乓、咚……）。

所有这些造就了FF7所表现出来的迷人和新颖的感觉，或者，它也会象C&C对于即时战略类游戏的意义一样，为RPG游戏带来一片新天呢，虽然我在前面给它挑了一些刺，不过那纯粹属于秃子头上找虱子，大家完全可以不必在意，而且这还只是演示版，谁知道是不是史克威尔美国分部的大拿们考虑到中国的网络国情为了追求较小的DEMO容量而故意将探险模式下的图象质量降低的呢？再说了，光战斗部分的动画就绝绝对对足以见识FF7的威力了，所以，我那些话也就是听听而已，别往心里去啊（谁记住了我跟谁急！！！）。

其实我们明白，在这里说再多也是平添大家的焦急，所谓百闻不如一见，百见不如一试嘛，所以想要真正体会FF7的无穷魅力，还是自己亲身一试吧，我在这里也不浪费大家的时间和杂志的版面了，最后有两点提醒大家：1、一定要买块3D加速卡（没钱？送你几句话：“忘了吧，就这样忘了吧……FF7是啥米哇燕？”）；2、游戏虽迷人，却也不要冷落了自己的女朋友啊！^_^

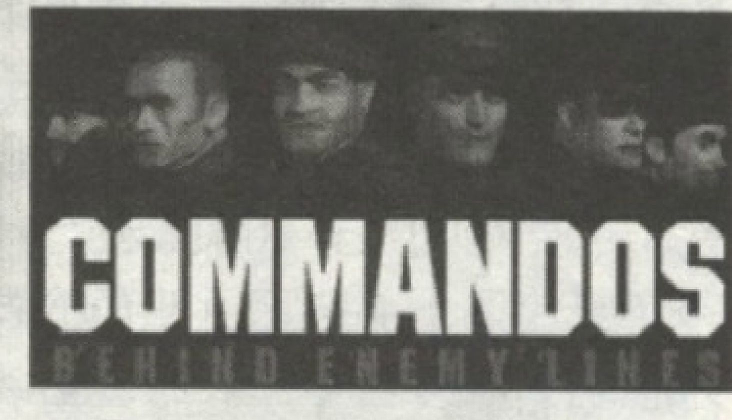


特种风暴：渗入敌后

Commandos:Behind Enemy Lines

北京　悠悠

制作公司：Pyro Studios
系统：Windows 95
语种：英文
类型：战略



或许，在最终的战斗的日子里，给你带来的只有一浪高过一浪扑到你快要窒息的感觉，只有对你智慧和意志的无穷无尽的磨练和考验……

在以二次世界大战为蓝本的这款《特种风暴：渗入敌后》(下文中简称《特》)中，Pyro给你送上了一个完全实时的战术游戏，把你推上了带着一班特种部队中的精英分子去完成全部24个在敌后进行的任务的司令官的宝座，你唯一的目标就是破坏德国在战争方面取得的任何优势，不择手段！

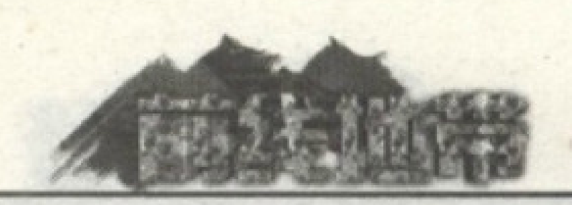
这款融合了动作和战略的战争游戏有着革命性的AI设计，控制着六个单独的特种队员，他们每一个都凭着自己独特的技巧渗入了敌人的领地并与之进行着周旋，交给你的那些危险的任务将会把你从北非炎热的沙漠带到清爽的莱茵河畔，从挪威险恶的峡谷带到诺曼底的海滩(当然不会象名字听起来那么浪漫)。

或许你听我说了这么多，早已对这六位英勇无比的壮士(“光猪六壮士”？搞笑搞笑)一颗芳心暗许了，好！我就让你们对你们心中的偶像有个初步的了解吧！我们给你来个逐一锁定，再来个一网打尽！嘿嘿。



鲁塞尔·韩库克(RUSSELL HANCOCK)：

别名“地狱”，于1911年1月14日出生于英





国利物浦，现军衔---中士，身高6英寸，体重175磅。背景：1933年，加入家乡的民兵组织；1934年，加入高风险的爆破组织；1939年参军入伍；1940年自愿加入特种兵。

军事记录：能操作战车，在纳扎尔街道袭击战中成功地印爆并导致德军的要塞严重受损，人员大量伤亡，因此在好几个月里放弃了其港口的建造工事。不幸的是他在这次战斗中被可恶的德国人俘获了，在被关押的两个月中曾经四次尝试越狱，现在他仍然在计划如何逃脱回到英国。

其他信息：特点：表现非常突出的勇猛大无畏精神，以至于可以用有点鲁莽来形容他。对于爆破方面拥有极其全面的知识和广泛的经验。他的特别技能是能用任何原料来制作炸药。



弗郎西斯·T·沃里奇
(SIR FRANCIS T. WOOLRIDGE):

别名"公爵"，于1909年3月21日出生于英国的谢非尔德，现军衔---下士，身高6英尺2英寸，体重180磅。

背景：出身于一个贵族家庭，以稳定的情绪控制能力而著称，1936年慕尼黑奥运会的射击冠军，1937年参军入伍，1937年至1939年驻扎在印度，在当地以其神射手的美誉而扬名，1940年加入特种部队。

军事记录：不可思议的攻击能力，由于在一英里开外一枪结束了正在纳尔威克要塞视察军队的德国司令官的性命而获得了军事徽章。

其他信息：喜怒无常，由于外表英俊（谁？谁？谁又克隆我？）讨女士爱慕而遭到朋友的怨恨。滴酒不沾，对于德国人在一次搜查炸弹的行动中杀死了他的妹妹一直耿耿于怀，冷静且考虑全面，即使在非常紧张的情况下都能很好的保持神射手级的水平发挥。



杰里·莫查里
(JERRY MCHALE):

别名"小个儿"，于1909年9月17日出生于美国芝加哥，现军衔----中尉，身高六英尺5英寸，体重220磅(个子好象不太小嘛……)。

背景：1937年加入美国海军；1934-37年美国柔道冠军，1938年习得近距离作战技巧，1938年由于在纽约的一个酒吧里一人暴打四个男子而被控告；1939年由于在训练中殴打长官而被叛15年苦役；1940年由于加入特种部队而获得减刑。

军事记录：瓦格索岛行动----由于其英勇作战被提升为军士，在断绝了补给和弹药的情况下，成功地潜入了敌军的碉堡干掉了16个敌兵；特米米空袭战----在敌军猛烈的炮火下仅凭一把刺刀摧毁了敌方的一个了望塔，虽然在一条胳膊上受了点轻伤，但是他在队友援助之前已经干掉了15个敌军士兵，而获得了一块最高军人荣誉奖章。

其他信息：一旦激怒以后脾气将会非常的火爆，喜欢读诗来获得放松；坚持不懈地训练，怕狗；当进行一场关键任务的时候会变得非常的冷静和敏捷；非常适合单独进行近距离作战，所有带刀刃的武器都是他拿手利器。

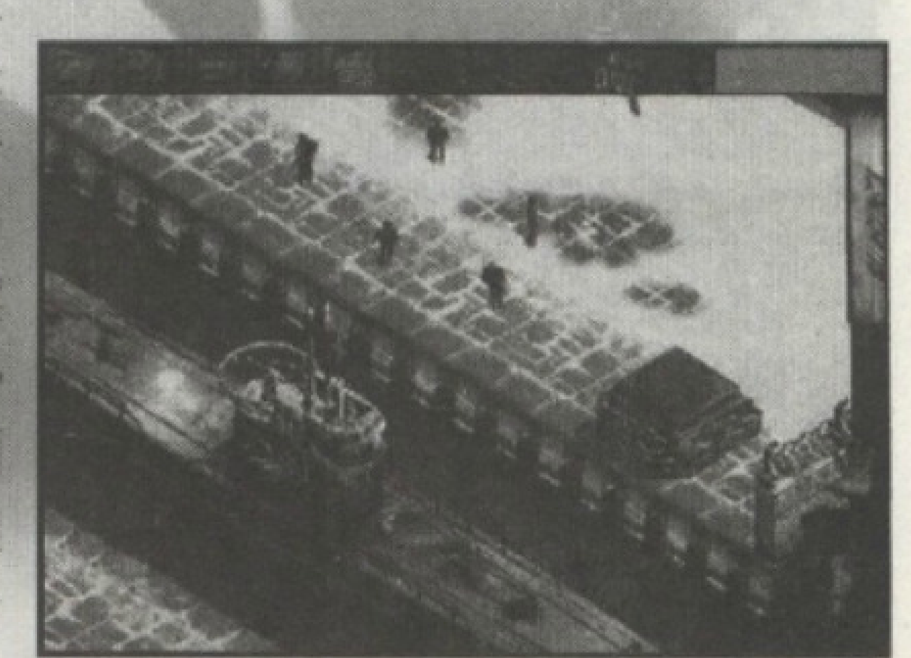


席德·伯金斯
(SID PERKINS):

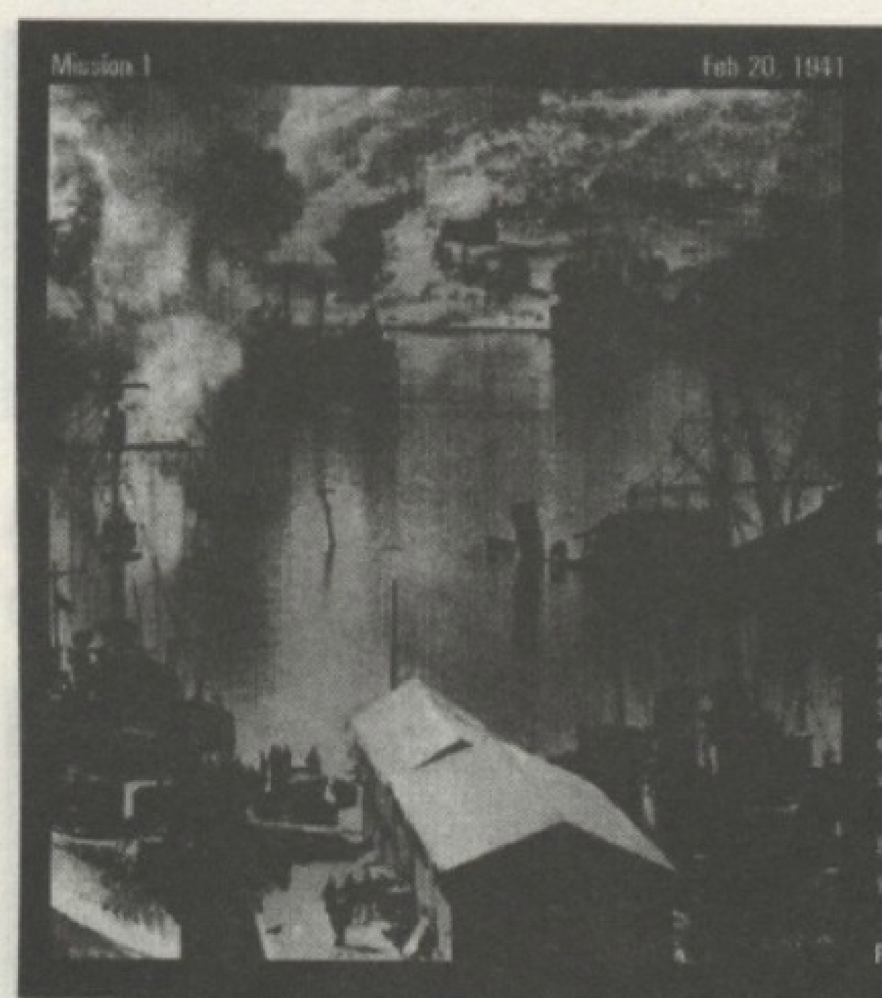
于1910年4月4日出生于美国布鲁克林，军衔：中士，身高6英尺2英寸，体重183磅。

背景：美国的著名惯犯（偷车、抢劫……）。1934-1937，生活就是白天做修车工，晚上当偷车贼；1937年在服狱其间从英国越狱逃跑；1938年加入了英国军队；1938-40年，和外交部合作进行军队车辆和武器的防盗性测试；1941年，遇上帕帝·麦恩，后者介绍他加入特种部队。

军事记录：塔麦特空袭----在战役中，用他吉普车上的机枪干掉了8个德国士兵，弹药用尽，最后开车向敌人猛冲过去而在承受着强烈的灼伤的痛苦中摆脱了4辆多的敌军车辆的追击；奥然海滩---

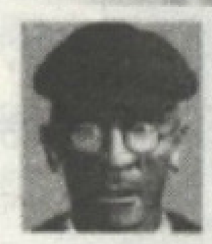






-因其在德军的坦克里抓获了一群意大利常备军而获得了一块荣誉奖章，因此也有了一班战友。

其他信息：非常多疑的性格，和他的战友间几乎没有什么友谊；对机械方面很有研究，能修理和驾驶各种陆战车辆；在和外交部合作的期间获得了相当多的武器方面的技能和知识；喜欢赌博和抽雪茄，西班牙语非常流利。



雷尼·达克汉普
(RENE DUCHAMP)：

别名："幽灵"，于1911年11月20日出生于法国里昂，军衔：中士，身高6英尺4英寸，体重179磅。

背景：1934年加入法国秘密组织；1935-38年任法国驻柏林大使馆的安全部长；1939年在战争开始时加入法国军队；在德国入侵之后加入了反抗组织，受特种部队的邀请，会不时地协助英国特种部队在一些特别的任务里参加行动。

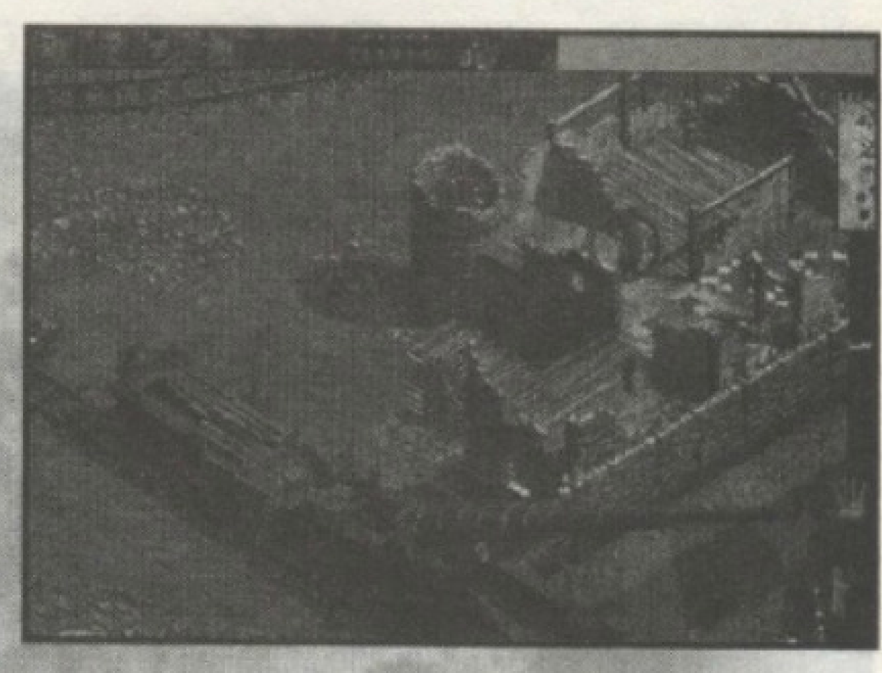
军事记录：参加过无数的破坏活动，干掉了至少3辆火车、14辆坦克和30辆陆战车，因而能力很值得信赖；对于英国秘密组织来说他对德国军队的布置和行动的了解是非常有价值的情报；潜入了意大利的指挥中心并除去了土尔林要塞的指挥官，窃得了安其奥地区的防御工事图，并躲避了两天追捕。

其他信息：具有亲切的特质，擅长交谈；对德国人恨之入骨；他在参加秘密组织的那段时间里学得了非常专业的渗透和破坏技巧，并对通信方面极其的精通；能非常流利地说法语、德语、英语、意大利语和俄语（没什么嘛，也就比我多会四种……）。



詹姆斯·布来克霍德
(JAMES BLACKWOOD)：

别名："鱼翅"，于1911年8月11日出生于澳大利亚墨尔本，军衔：下士，身高6英尺1英寸，体重181磅。



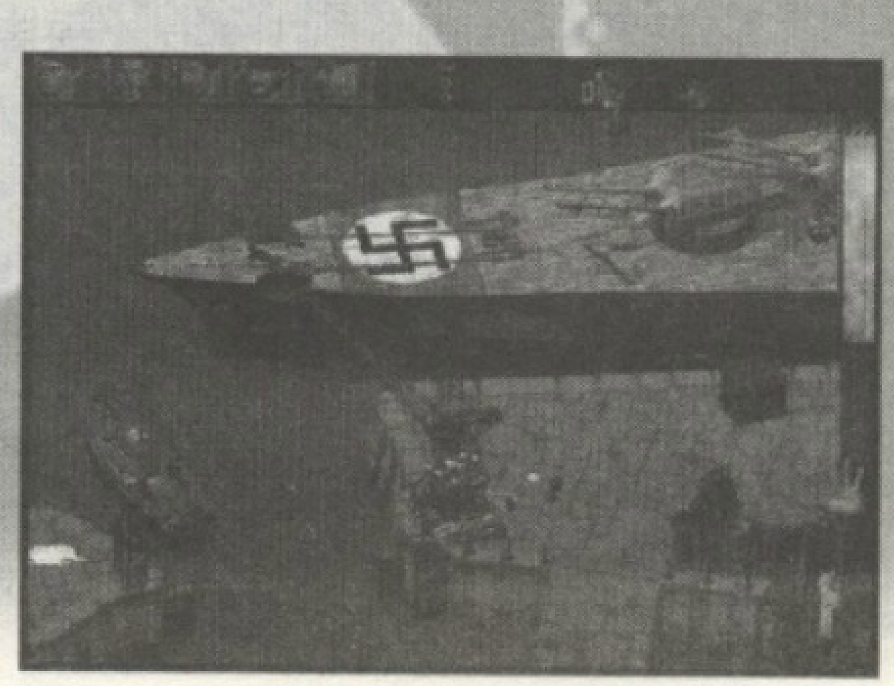
背景：海军工程师，牛津毕业，对划船非常感兴趣，曾连续三年参加牛津和剑桥间的赛舟会并取得冠军；出色的游泳技能，穿越英吉利海峡第一人（只为了打个赌）。1935年加入海军；1936年提升为上校；1938年由于在夏威夷停留时卷入了一场事件而被降级；1940年，出现了越来越多的劣迹，因此被迫要不离开军队要不加入特种部队。

军事记录：敦克尔克战役----由于其英勇作战获得军事奖章，在已经被敌人包围并快要被抓获的时候救出了45个战友。

其他信息：行为放荡不端，喜欢快乐，好打赌，一旦喝酒就会失去控制；他的水手技能使得他在一些包括海军的行动的任务中显得非常的有用；同伴对他的评价是"甚至可以在鞋盒里航行"。

好了，看了这些以后，你应该对你的队员们有了充分的信心了，游戏中，由于每个人的技能不同，所以他们所随身携带的工具和武器也就不同，象有的有无线电，有的有铲子等等，在每一个任务里，你都要完全发挥每一个队员的特长去解决不同的问题，如果张冠李戴的话，结果就是……六个骷髅头！！而且在这个游戏里，绝对不是凭你一味地撕杀猛打就能够完成任务的，很多时候需要你动一动脑筋，就象一些解谜游戏一样，比如说，有一关的任务就是需要你炸掉发电站，而你手边又没有炸药，你的办法就是搬过旁边很不显眼的一个油桶，然后向它开一枪，Mission Completed!

游戏图像的质量是最令我惊讶的，完全手绘的地图和人物建筑看起来就是那么的逼真，而且还是完全按照等比例画的，再也不会出现坦克比人小的可笑画面了，人在雪地里行走时留下一个个的脚印，车驶过留下的痕迹，船划过水面荡起的涟漪，所有的各种







你能想到的细节在这里都被表现得淋漓尽致，简直就是……就是……（喂！快！快告诉我怎么形容！）。

不光如此，游戏的声效也是异常的出色，而且配合得相当好，象你正慢慢地摸进敌人的基地的时候，不幸的你被敌人看见了，或者你开了一枪让敌人发现了你的所在，那么敌人就会大声地用你听不懂的德语呼喝着（谁听得懂强烈要求他一定要将德国兵喊的话翻译一下，让俺也明白明白，不然Game怎么Over的都不知道也未免太惨了），并召唤同伴向你这里逼近，同时还伴有拉栓上膛的声音，当时你那种紧张的心情和胜利后的成就感比起玩C&C来我个人感觉要强太多了，真是让人High到顶点！

在《特》的正式版中还包括了24个不同的任务等着你去完成，绝对致命的电脑AI，和超过四十种的敌方军队和车辆，25种绝对以当时为真实模型的武器造型，全新的图像引擎带来高品质图像质量的同时还允许对画面进行360度的任意旋转，可收缩的摄影头允许同时激活六组摄像头，游戏还支持在Internet、LAN和局域网作战。真的还有好多好多，要在这里一一讲出来的话，真是再给我几页也讲不完，还是留着下次写吧，不然，下个月怎么骗稿费啊！

世界杯98

World Cup 98

上海 流星雨工作室

制作公司：EA Sports
系统：windows 95
语种：英文
类型：运动

与即时战略游戏的百花齐放不同，足球游戏领域中绝对是EA Sports的足球系列一枝独秀，EA Sports标有年号的这一系列向来是电脑上口碑最佳、人气最旺的足球游戏。现在98世界杯开赛在即（大家看到这篇文章的时候，世界杯大概已经开踢了吧），EA Sports自然不会错过这一商机，于是这款《世界杯98（World Cup 98）》便应运而生了。EA Sports的系列游戏向来是一年一作，这次打破常规的在世界杯开赛之前发行《世界杯98》，就不可避免的依然运用了《FIFA 98》的引擎，所以当我们刚刚开始进行游戏的时候，觉得除了界面之外，似乎和《FIFA 98》没什么大两样。但随着几次在《FIFA 98》中可以轻易得手的射门无功而返之后，我们才发觉《世界杯98》好象没我们想象得那样简单。原来惯用的定位球头球战术颗粒无收，单刀球还没起脚就被弃门而出的门将截下，过人也没有过去那样简单了。在《FIFA 98》中不可一世的笔者顿时没了方向，为此我们流星雨工作室内部的电脑世界杯上的大战就此展开。在经过了数十届的杯赛后，我们终于算是人了门道，玩起来开始有了那么点感觉。毫无疑问，《世界杯98》中处处体现了对《FIFA 98》改良的结果。《FIFA 98》中在电脑AI方面诸多令人诟病的缺失在《世界杯98》得到了很好的改善。守门员在《世界杯98》中不再愚蠢，他不会再抱着球冲出界外，也不会再让对方的定位球轻易挂网，相反在对付单刀球时该出手时就出手。然而在扑救禁区外的远射时，守门员却比过去更容易脱手、甚至失手。显然，在守门员的AI表现上明显较过去更为合理。同时，《世界杯 98》加强了防守时的AI表现，







队员之间的站位补防较过去有了改善，玩《FIFA98》中攻强守弱的感觉可以说成为了历史，这一点尤其体现在 World Class 的难度之下，因此要在《世界杯 98》中象马拉多纳那样演出连过数人，劲射破门的机会可以说是微乎其微。不过，由于远射威力的增加和扑球脱手可能的增加也算使游戏在这方面更逼近于真实足球比赛的情况。

除了在AI上的改善之外，《世界杯98》还在战术层面的设计作了改进。玩家可以设计三种不同的战术方案，并在实战中通过"SPACEBAR"来切换。这样笔者就可以从容的设计在攻防上侧重完全不同的阵容，并在比赛中按照自己的战术需要切换，而不必象在《FIFA98》中那样必须中断比赛才行。

在我们率领的队伍首次高举大力神杯之后，起始画面中的光碟状菜单中又多了一个名为 Cup Classic 的选项，其中可以让玩家重温 1930 年、1938 年、1950 年、1954 年、1966 年、1974年、1982年这几届中的决赛赛事。更有趣的是，在五十年代的比赛中，游戏更是采用了一种颇有历史感的黑白色来表现，而到了三十年代时甚至还在黑白色上带了点发黄胶片



的感觉，仿佛让我们回到了那个年代之中。特别有趣的是在三十年代的比赛中，双方采用的阵形竟然都是只攻不守"2-3-5"，象这样五个前锋的球赛玩起来的确别有一番风味。

很可惜，除了上面这些可圈可点的地方之外，《世界杯 98》似乎已经没有多少值得我们大书笔墨。不是说它不好，是因为其中太多的部分几乎和《FIFA 98》一模一样。除了上面提到的 Cup Classic 之外，《世界杯 98》几乎完全继承了《FIFA98》的架构，从游戏的引擎、球员的贴图到训练赛、友谊赛等各种比赛模式，从"Motion Capture"技术到"Play By Play"解说，甚至连过场动画的出现也与《FIFA98》如出一辙，难道这真的是个旧瓶装新酒的玩意儿吗？？

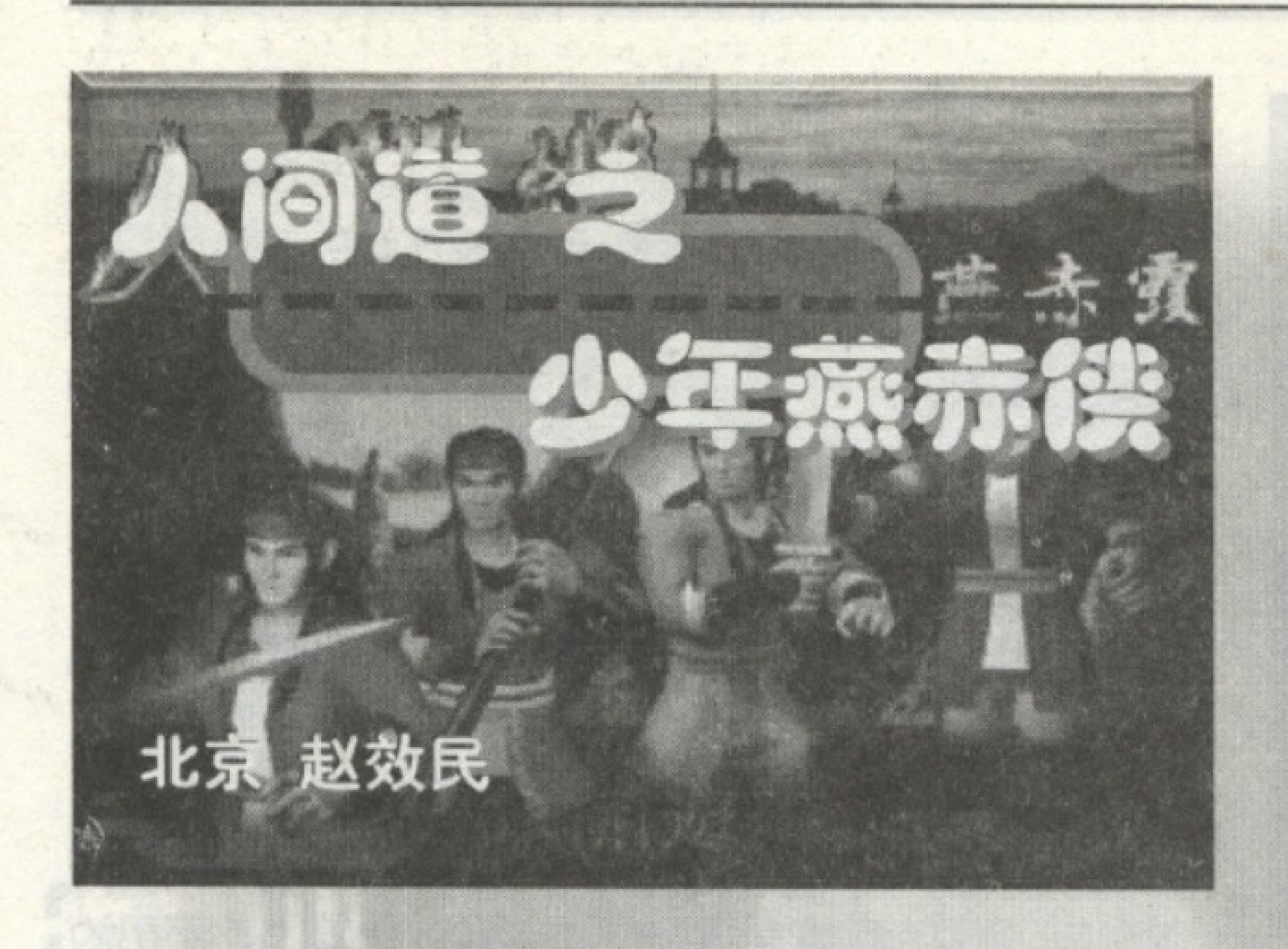
虽然有点鸡蛋里挑骨头，但我们还是发现了《世界杯 98》中的一些瑕疵。《世界杯 98》将玩家可以选择的队伍定死在各个国家队，但和《FIFA 98》相比，玩家们却不能选择



到俱乐部队，一下子少了上百支队伍，而且连室内比赛也没有，这不能不说是让我们有点遗憾。此外，在游戏中唯一出新的地方，Cup Classic 模式中，尽管EA Sports在包装上费尽心思，然而百密一疏，其中却出现了两处常识性的错误，使我们对其所期望的效果大打折扣。一是在1982年乃至更早的比赛中守门员是可以用手接回传球的，但在这其中凡是回传球守门员铁定大脚开出；二是在那时的比赛中加时赛里还没有突然死亡法的规则，因此在加时赛中进球之后，比赛应继续进行下去。但是五十年代的裁判在这时也会两声长笛宣告比赛结束，要是这样的情况出现在真实的比赛中，估计这位黑衣法官恐怕要被终身禁赛。由于这样两个不该发生的错误的发生，不免使我们对期望中 Cup Classic 模式多少有点失望，尽管它在声光方面还是下了不少功夫的。

玩了那么多场球，虽然并不感觉《世界杯 98》比《FIFA98》有了翻天覆地的飞跃，但是毫无疑问，经过了对《FIFA98》的改良之后，《世界杯 98》无疑是目前电脑上最出色的足球游戏。





游戏类型：3D 动作
制作公司：安峻科技股份有限公司
发行公司：智冠科技股份有限公司
软件载体：光盘 × 1
系统要求：奔腾 75　16MB 内存　30MB 硬盘空间　倍速 CD-ROM　DOS 5.0 以上或 Windows 95

曾几何时，由张国荣、王祖贤和午马主演的《倩女幽魂》系列风靡了整个亚洲，更给少年时代的我们留下了深刻的印象。长期以来以其为蓝本策划、设计的游戏几乎没有，这应该说是一个不小的遗憾。而今年3月由台湾安峻科技（ENGINE）制作，智冠代理发行的《人间道》则多少填补了这个空白。

不过《人间道》这个名字虽然取自于《倩女幽魂》系列的第二集，但故事情节则完全不同，若按电影中的故事线去设计，它将是一个 AVG 或是 RPG 类的游戏，但《人间道》则是一个类似于 DOOM 的 3D 动作游戏，主角是大名鼎鼎的燕赤侠。

游戏的背景时间比电影中的年代提前了几十年。那时明朝已近末年，国家落破、民不聊生、盗贼四起，更可怕的是又有妖魔出现。此时的燕赤侠只不过是一个刚入江湖不久的小道士，希望用所学到的法术与武功将人间的妖魔斩尽杀绝以除恶扬善。

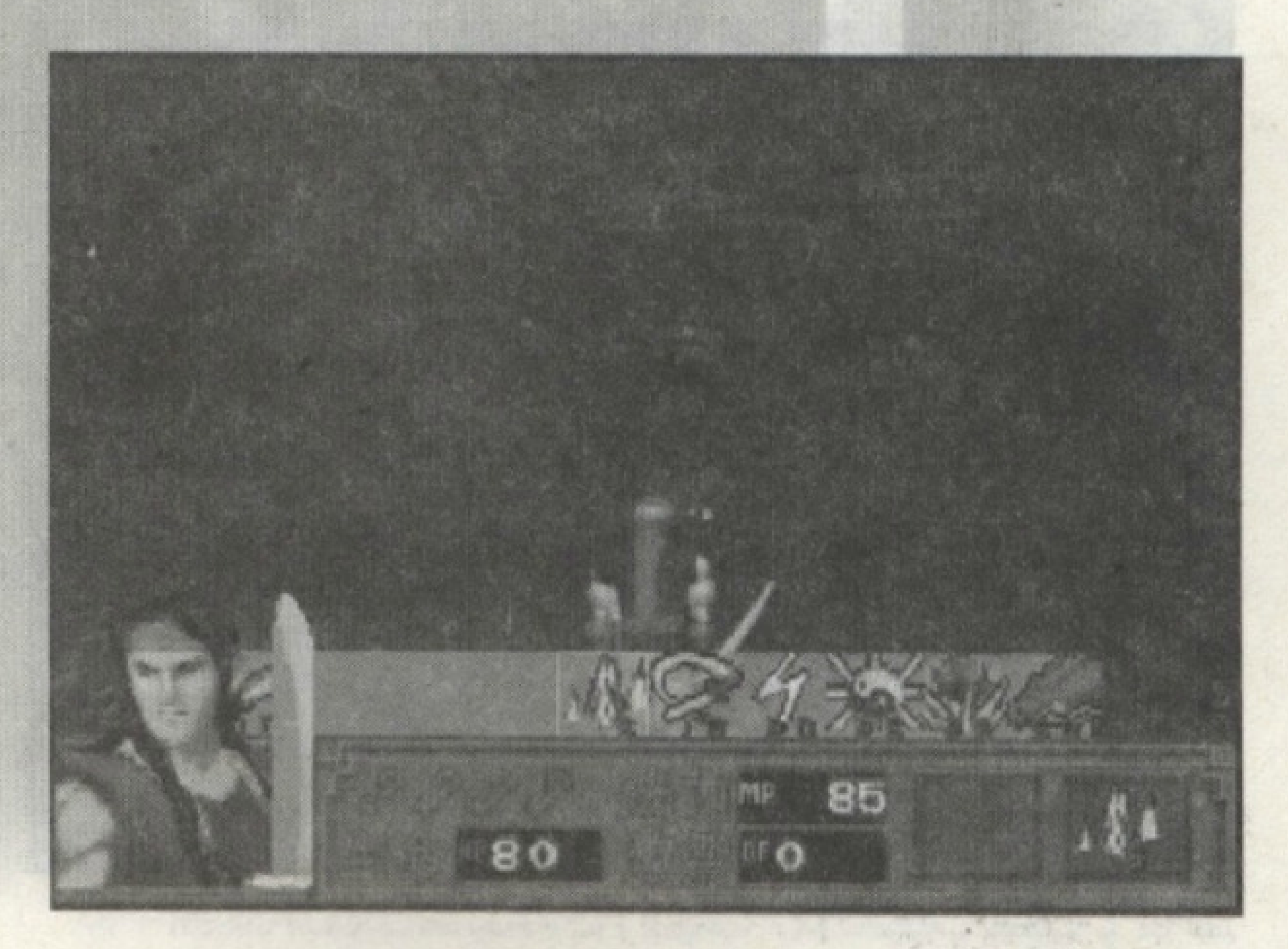
印象中3D动作游戏并不是台湾公司的强项，而这次，安峻科技将《人间道》也设计成3D动作游戏，是不是想改变国人的看法呢？为此，安峻科技自己专门开发了一套3D 游戏引擎——3D-ACTION Game Operating System。从画面中的实际表现来看，它支持最高640 × 480 × 8Bit Color 显示，画面比较清晰细致，但近距离时出现“马赛克”的毛病仍然存在，但总体效果还应该说是不错的。不过安峻在这款98年的3D游戏中仍还没有使用即时光影的技术，从而在画面的感染力上逊色了许多。

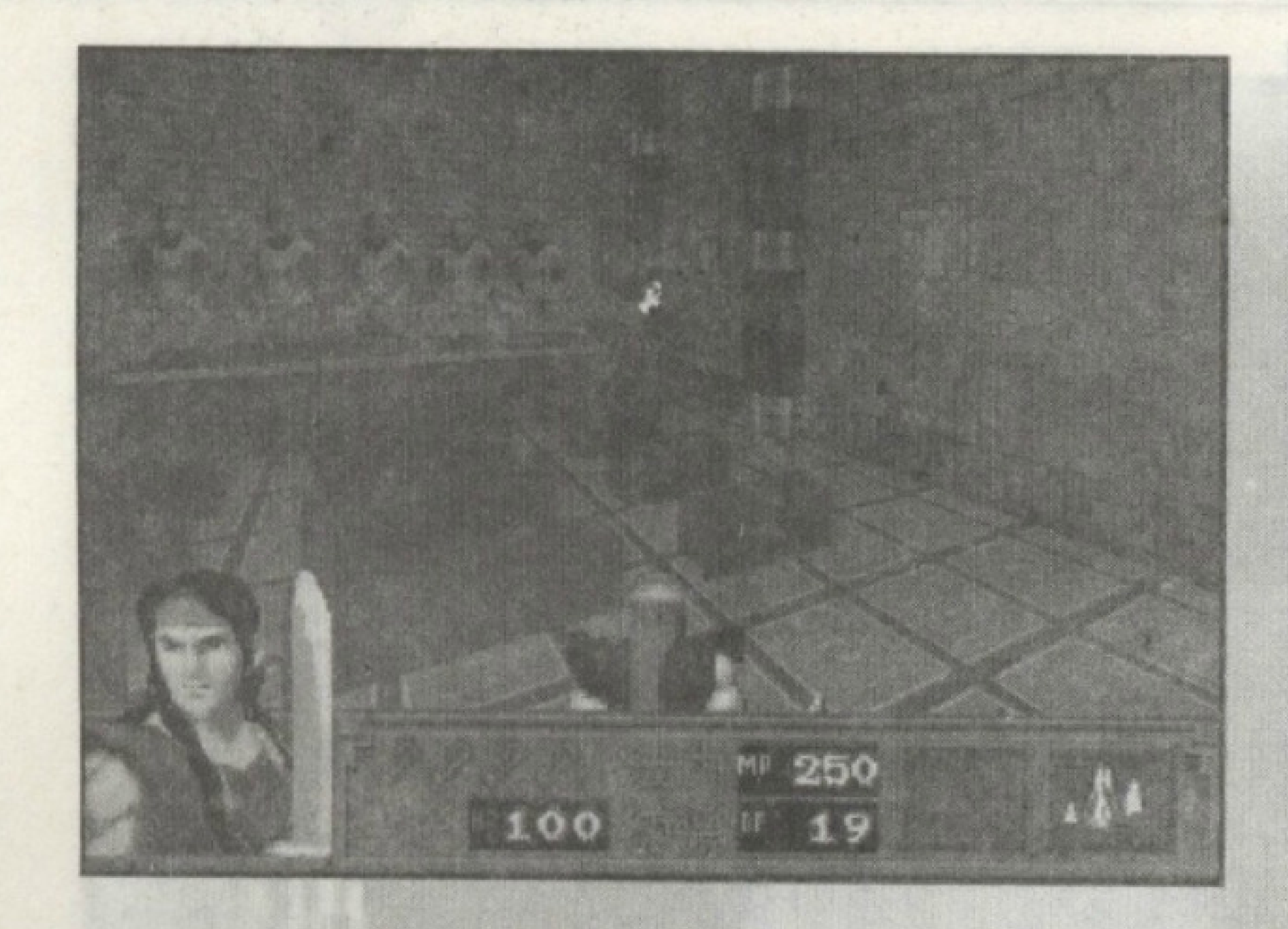
在操作上，安峻采用了与DOOM类似的设计并允许玩家以第一和第三人称视角来进行游戏，不过所谓的第三人称视角也只局限于固定在燕赤侠的背后观看，而不象在《古墓丽影》系列中那样有很大的自由度，而且它的表现效果并不令人满意，另外，当用跑步模式时画面的连接不太连贯和自然，看来这与3D引擎技术不太先进有关。

在游戏整体构架的设计上，《人间道》与DOOM有很大的不同。游戏中有4大关约30个小关，但安峻使用了多线程设计，你可以随意的进入每个小关而不受限制，也就是说“能去也能回”，这与DOOM相比增加了许多自由度，不过相应的难度也增加了不少。安峻在游戏中加入了一些 RPG 的特征，也就是说有 NPC 的存在，有的关最好要得到他们的帮助或提示才能较顺利通过，也是在他们的提示中才使故事的主线慢慢浮现，因此在《人间道》中还要注意寻找NPC以获得有用的信息和道具。看来安峻在这款游戏的构思和制作中的确是花了一些心思。

下面再让我们看看《人间道》的战斗系统，这也是此类游戏的精华所在。以前的《七侠五义》将中国的古代兵器（主要是暗器）带入了3D 动作游戏中，这次《人间道》则在基本的4种古代兵器的基础上加入了6种魔法，但在游戏中燕大侠是不能升级的，也就是说魔法的数量与各自的攻击力是固定不变的。在人物造型上，安峻采用了类似于《暗黑破坏神》的实时变化的设计，当你在游戏中装备了不同的兵器后，都将在主角的造型上有所体现，而且攻击的姿势也不一样，从而增加了趣味性和一定的真实感，使用魔法时，也会有相应的动画和音响来加以渲染。当然在人物属性上，除了传统的HP值之外还增设了法力值MP和防御值DF，在游戏中也会有不同的药品或食品来补充、恢复相应的属性。

游戏过程中，你总共能碰到30种敌人，如原始人、羊角怪、蝙蝠怪和飘行的女鬼等等，就连只是配角的乌





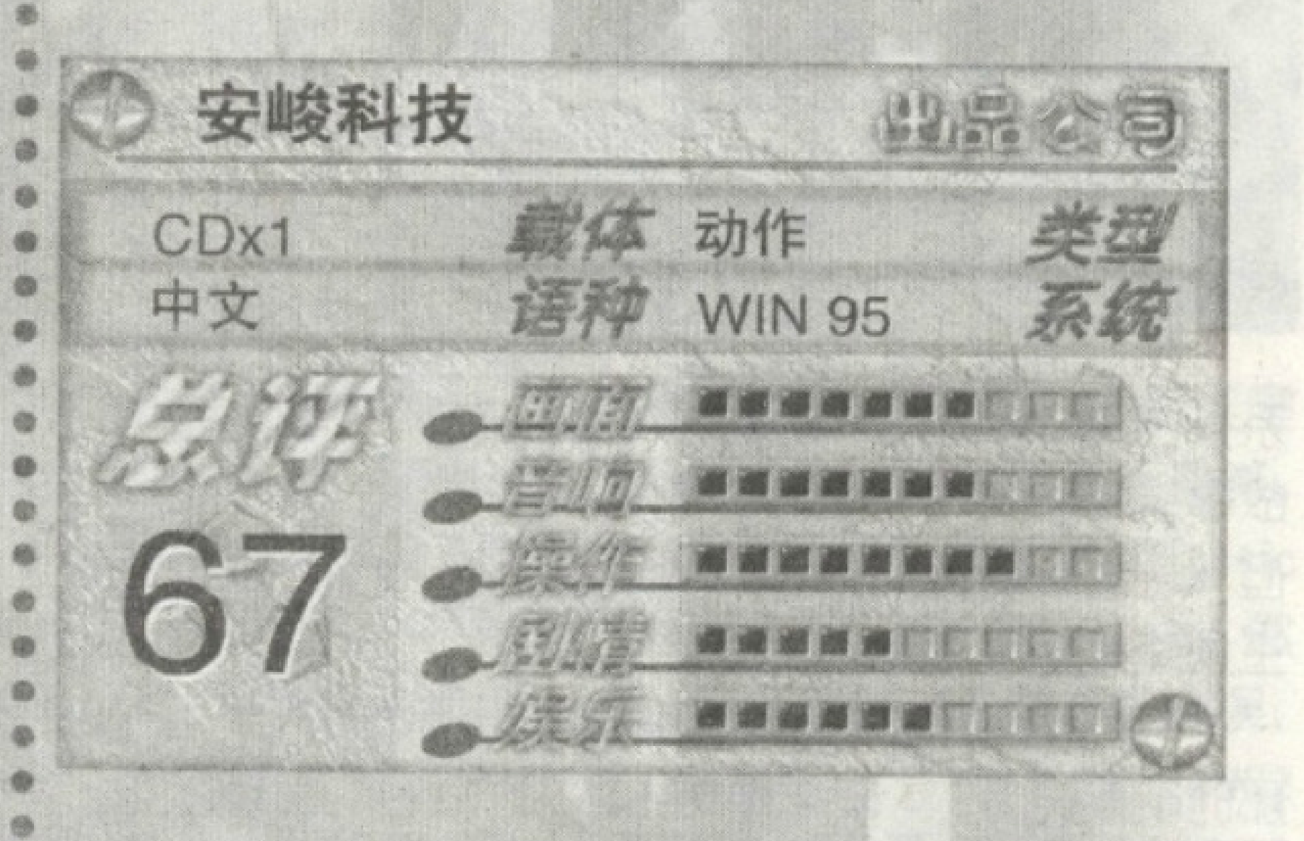
鸦也具有一定的攻击力。而这些敌人中除了某些只在特定的关内出现外基本是平均分布的，因此在哪个关你都有可能碰上，而并不是象某些游戏越往后才会出现更厉害的敌人。为了保证游戏中怪物造型的真实性，每个怪物都有自己的3D骨架，但似乎并没有使用即时贴图的技术。在实际的效果中，这些敌人并不显得有多“丰满”，仍象是一些“厚纸片”飞来飞去，也许是没有加光影效果的原因吧。

在《人间道》中共有3种难度可供选择，分别是初级“游刃有余”、中级“步步为营”和高级“危机四伏”，它们主要的区别就在于敌人的数量，而至于它们的AI嘛，嘻嘻我觉得还是不说为好，大家还是自己体会吧。

为了配合游戏的主题和当时的场景，安峻使用了18首CD音轨，这些曲子中有的快乐、有的沉闷、有的振奋人心，有的又很幽凄阴森，到游戏的最后还使用了真人配音（不过效果实在不敢恭维），录音的质量还是蛮不错的。在大部分的音乐中总体感觉到一种道家的韵味，相信这是制作者为突出“道”这个主题而采用的辅助手法。此外，游戏中，你的一举一动都会有声音，而且兵器的不同也会使攻击时的声音不同，上文介绍到的30个怪物也都有自己独特的声响，总之游戏中能出声的地方安峻基本都照顾到了，但有些声音的制作质量并不高，有敷衍之嫌。游戏音效全是单声道，也没有采用即时方位的处理技术，从而不象在Quake II中那样的逼真，能让玩家有一种整体的方位感，其实这种技术在几年前就已经有了，现在实现起来不应该有多大的困难。

总体来说，《人间道》是台湾公司在Doom Too游戏方面的又一次尝试，客观的说它达到了一定的水平，吸取了众多游戏的长处和受欢迎的地方是它的一大优点，但可能是由于技术上的原因，某些方面的表现的确有些落后，在与欧美现今同类游戏的比较中差距更为明显。比如流行的即时光影与音效方位处理都没有采用，从而使游戏整体的表现力大打折扣。

然而，这款游戏总的创意还是较吸引人的，当初也是为了这个游戏的名字才掏的腰包。有时我在想，用3D动作的手法将中国古代无论是传说还是现实中的勇士“复活”，会不会象中文武侠RPG一样是一条较好的思路呢？虽然现在中文武侠RPG的发展已非常艰难，但对于3D动作游戏这只是刚刚开始。



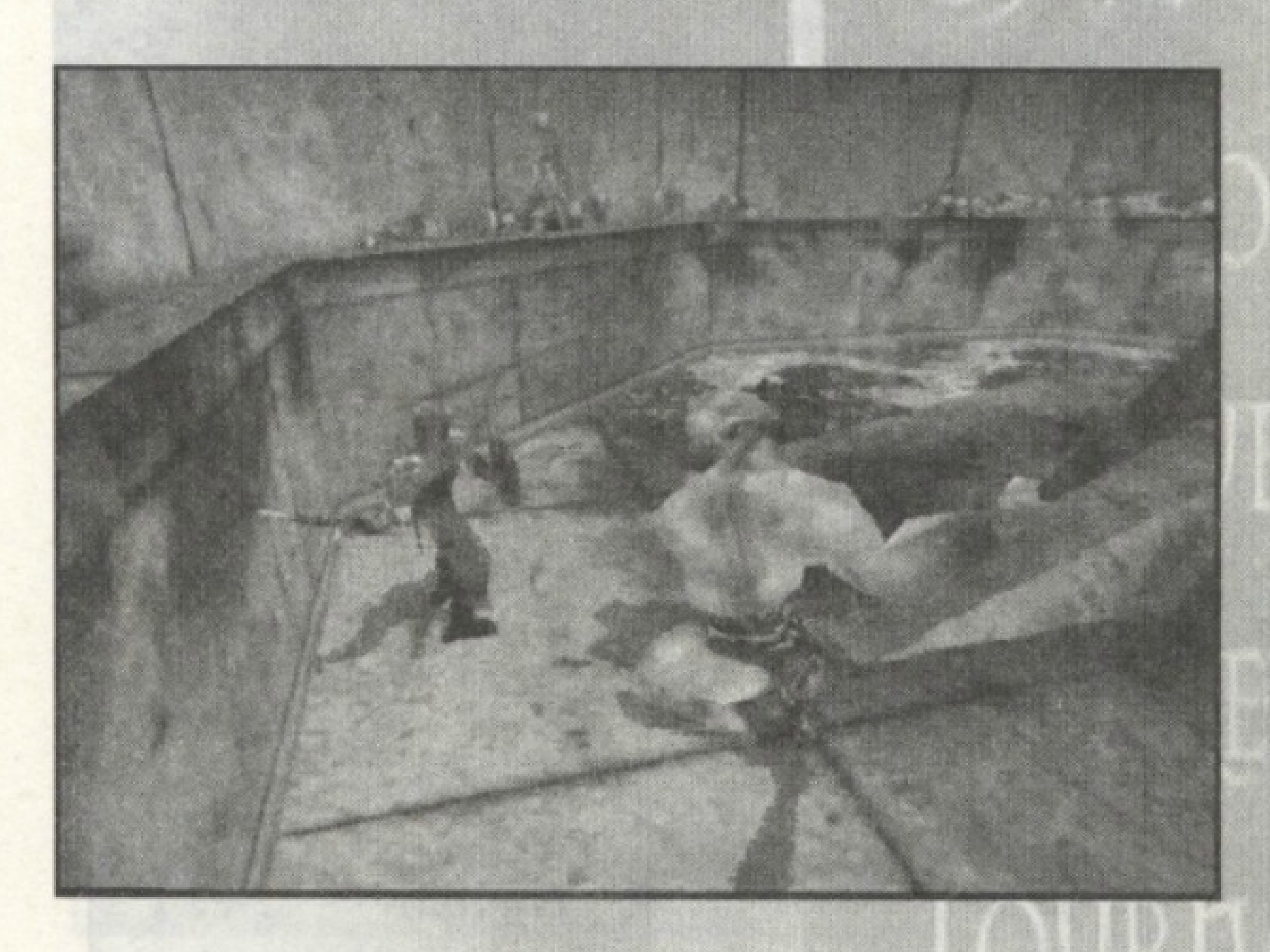
优点种种：吸取了多个游戏的成功经验，创意较为新颖
缺点斑斑：3D引擎较为落后，声光效果呆板，整体表现力不够



上海 流星雨工作室

游戏类型：动作
发行日期：1998年3月
制作小组：Tantrum
发行公司：Interplay
官方网址：http://www.interplay.com/dbts/index.html
最低配置：奔腾100、16兆内存、115兆硬盘、2倍速光驱
推荐配置：奔腾166、16兆内存、232兆硬盘、4倍速光驱、3D加速卡

毫无疑问，《剑下亡魂》是近年来比较少见的格斗游戏佳作。除了在声光效果方面的表现可圈可点之外，



这个游戏体现了前所未有的独创性，动作格斗游戏中最让人热血沸腾的多人搏杀处处可见，更难能可贵的是《剑下亡魂》突破了传统格斗游戏中自由度不大和耐玩度匮乏的瓶颈，可以说是把这类游戏提高了一个档次。

一鱼三吃，格斗游戏的新突破

为了让每个玩家能得到更多的乐趣，《剑下亡魂》提供了多种不同的游戏方式。在冒险（Quest）模式中，玩家将扮演一个时而狂暴、时而乐观的苏格兰战士恩里克（Enric），为了救出他那可爱的恋人玛雅（Maya）不得不进入拉斯特加（Rastegar）地下城与一切试图阻挡他前进的怪物们奋勇作战。这种模式就象一般卷轴格斗游戏中那样，玩家必须一关一关的打下去。在擂台（Arena）模式中，玩家可以任意挑选所要操控的角色，还可以选择对手、擂台、比赛形式，如此之大的自由度自然是针对多人游戏而设计的。锦标（Tournement）模式则是为单人游戏度身定做的，它让玩家可以参与难度渐进的混战，大约总共有二十多关（实际上是笔者战力有限，只攻克到二十关左右便停滞不前了，所以究竟多少关自己也说不上来）。在擂台和锦标这两种模式中共有四种场景，分别是火山熔岩（Lavapit）、旋转宽刀（Mosh Pit）、空中平台（Pit of Ennvi）、回廊高台（Pit of Love）。当然这些擂台中的环境也不仅仅是摆设，其中还有不少极具危险性的机关和地形，这样一来，要获得胜利除了要依靠本身的技巧外还须要利用这些因素，显然这要比一味猛打有趣得多。三种不同的游戏方式无疑将《VR战士》、《侍魂》这样的格斗游戏与《名将》、《三国志赤壁之战》那样的卷轴闯关游戏的乐趣集中在了《剑下亡魂》中，因此也使其拥有了较其它同类游戏高出一筹的耐玩性。

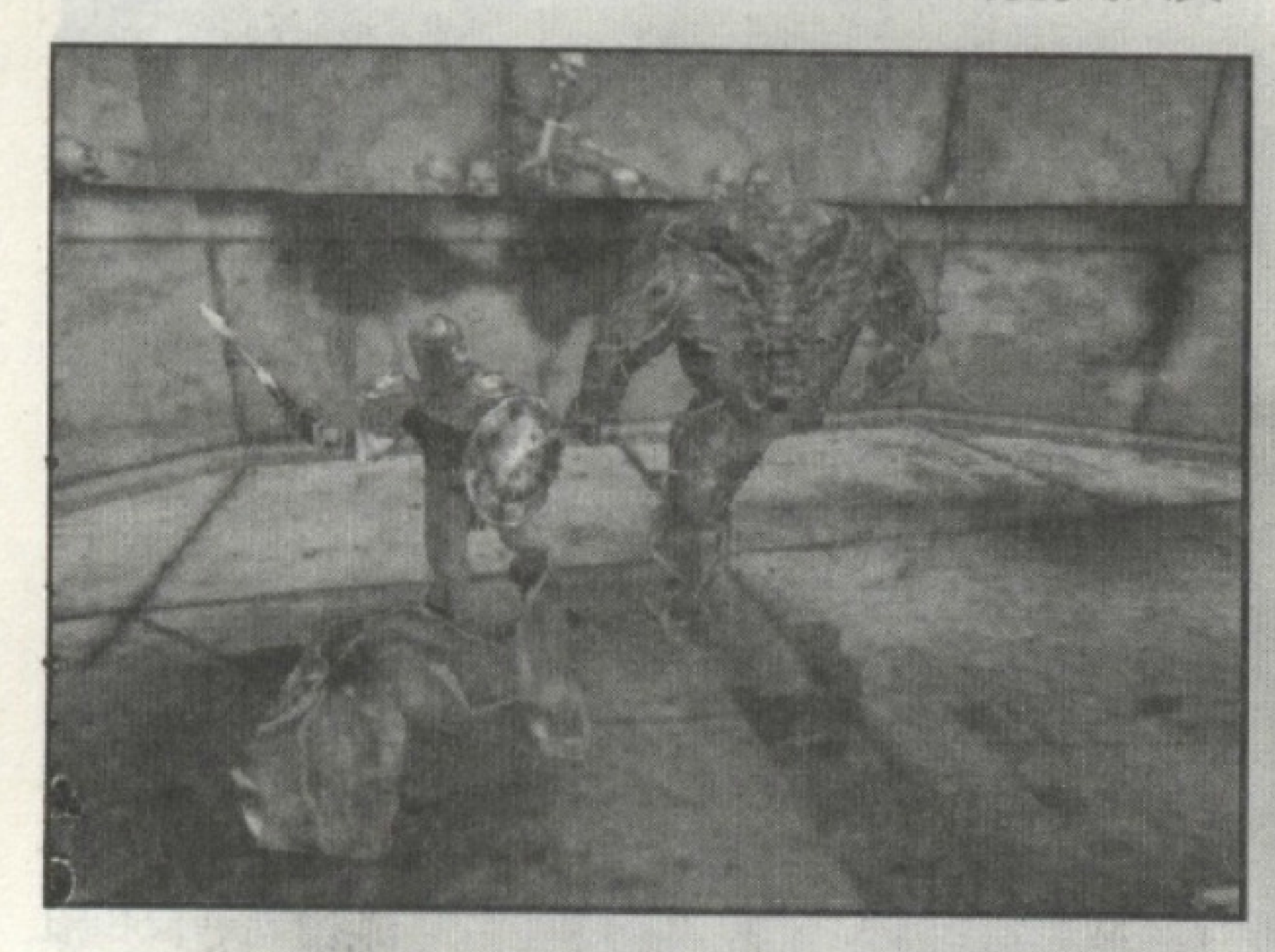
VSIM系统，自行设计角色动作

《剑下亡魂》中采用的VISM引擎能够允许玩家自行设计角色的动作，并且在游戏中即时的表现出来。在完整的动作创造系统中，由于你可以设计角色肢体移动的角度与方式、武器攻击的角度、方向以及力度，所以你完全可以创造出许多独有的攻击方式。简单而又可行的街机式操纵方式能够让每一个新手都感到可以轻易上手，而喜欢混战殴斗的老玩家们自然可以从鼠标+键盘式的复杂操作中找到应有的乐趣。最让人感到刺激的就



是这款游戏支持微软的力回馈摇杆，通过它你能够在游戏的同时体会到每一下被击中的冲击。虽然总的来说游戏中需要用到的键比较多，但是只要找到了适合于你自

己的按键控制安排，那么很快你就能够得到应有的乐趣，接着就可以在游戏中体会到一次残忍、混乱而又真



实可信的剑术比拼，其中充斥着交错的武器、残缺的肢干以及激烈的搏击。

断臂残肢，体验真实格斗乐趣

最让我们感到印象深刻的就是它的受伤系统，在《剑下亡魂》中所有角色受的伤都能够直接的表现在主角或是敌人的身体上。当那些猪头人砍中了主角的手臂时，那么在被击中的手臂上立刻就会出现一条“绿”痕，当这伤口再次受到伤害时，血痕也就变成一条血红的伤口，一旦敌人的进攻过于锐利而使得这手臂遭受重创，那么很不幸，手臂只能和身体说“拜拜”了。勿庸置疑，这个系统的出现使整个游戏的乐趣大大增加了。记得在一次战斗中，尽管我在一开战就因不慎而只得以一腿应战，但是在我气势如虹的攻势之下，一记重劈让那执刀骷髅身首异处，一举便取得了战斗的胜利。看着只有一条腿的恩里克以胜利者的姿态展现在屏幕上时，感觉倒是颇为有趣。

表里如一，保持水准的AI表现

游戏中的怪物可以说是变化多端且十分具有威胁性，在冒险的早期你将遇上尖叫的小鬼（kobolds），除非有一大群，否则他们对于你来说是没有什么致命威胁的。游戏中怪物的AI可以说是让人印象深刻。敌人会在你最意想不到的时间与地点向你发起攻击，如果你给了小鬼们沉重的打击后，他们就会仓皇的逃走，但是一旦你将后背留给了这些小东西后，那么紧接着你的身体大概就要被他们的长矛刺穿了。与半兽人相比较，小鬼们就不算什么了，这些拿着斧子的怪物们十分凶猛与险恶，他们对于取下你的脑袋或者切下你的大腿这样的事情是毫不迟疑的。你的敌人中还包括野蛮人，他们会在漂流的筏子上给予你致命的一击。接着的就是黑暗矮人，这些灰色皮肤的战士们拥有强大的力量。在游戏中你不仅可以通过不同的外表来分辨他们，不同的行为方式与攻击方式也能够让你轻而易举的将他们区分开来。象是小鬼就喜欢不停的跳跃，并试图以大数量的轻击将你击倒；可要是换了岩石巨人，你可能只遭受一击就会从房间的一头飞到另一头去。虽然游戏中的怪物AI还是存在着一些碰撞方面的bug，但总的来说《剑下亡魂》中的AI还是留给我们很不错的感觉。

遗憾不少，不可避免的缺陷

然而，《剑下亡魂》给我们的感觉还是有所缺憾。由于VSIM系统的引入使人物形象和动作有些生硬。此外，对于新手而言，可能并不能很快熟悉《剑下亡魂》的操作界面，在一开始游戏时容易倍感挫折，不过一旦



进入状态，还是可以其乐融融的。而最让我们不满意的则是游戏中过场的制作，这种运用游戏引擎直接来表现过场的做法多少有点偷懒之嫌。

出品公司	Tantrum
载体	CDx1
类型	动作
语种	英文
系统	WIN 95
总评	82

画面 / 音响 / 操作 / 剧情 / 娱乐

适合玩家　　不喜欢动脑子的好战分子。

优秀点点　　难得一见的三种游戏方式集于一身，首创动作编辑系统，在声光效果上也有不俗表现。

劣迹斑斑　　操作不易上手、过场制作的比较粗糙。





游戏类型：策略
制作公司：奥汀科技
载体：光盘 × 1
系统要求：WIN95
配置要求：奔腾 75、16 兆内存、2 倍速光驱

“滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄，是非成败转头空……”，滚滚东逝的激流把我带进了那个风雨飘摇、群英争霸的时代。

引子：东汉末年，十常侍把持朝政，天下人心思乱、盗贼蜂起。中平元年正月，张角兄弟三人星夜举兵起义，史称“黄巾起义”，严重的动摇了腐巧的汉王朝，同时也引出了一批乱世英杰。中平六年九月，董卓入主洛阳，争霸自此展开……

游戏概述

三国家族的又一匹黑马杀来了，这就是三国群英传！与其它三国类游戏相比，它在各方面都有明显的改进和提高，绚丽的背景画面、优美的 CD 音轨（在野外作战时可听见逼真的风声）、独特的作战模式、特别是即时战略的方式，让诸位三国玩家第一次有了时间观念和身临其境的感觉。

游戏开始时，玩家须选定一位君主来完成一统中原的霸业，选谁合适呢？董卓兵精将广且有温候相助，难度最低，若选玄德公，则开始时四面楚歌，难度很大，玩家易受挫折。笔者认为，选曹操较为合适，难度适中，所以在此以曹公为主角。

战争方式

此款游戏以战争为主，战斗方式是该款游戏的一大特色，既不是战棋式也不是回合制，参战两军组建兵团采用淘汰制进行战争，参战双方一次令一员武将进行战斗，谁能战到最后一人，谁就取得了该次战役的胜利（战败的武将该次战斗中不可以再出战）。

游戏攻略

早期：以曹操为例，游戏开始时，对你有威胁的只有袁绍与董卓，但短期内也不会发兵进攻。此时，应组建兵团出征，尽快的把四周的一些小诸候给灭掉，如乔瑁、陶谦等人。

进攻前应仔细配置兵团，兵团内各武将所使用的兵种尽量不要雷同，最好有一至两位武将的兵种是飞刀或弓矢，当对战中敌武将体力值下降至较低时，他通常会逃跑，如有飞刀、弓箭等远程攻击武器则可能将其擒获。当你消灭了周围的小股势力后，袁绍就成为了心腹之患，若不灭之，你将处于腹背受敌的局面。袁绍兵多将广，占据北方大片地盘，取之不易。此时玩家应谋定而后动，袁绍好战，当其发兵攻伐他国时，你迅速分兵两路，一路挥师北上，攻击袁绍老家，断其后路。另一路随袁绍前进，不论袁绍军胜败如何，必定元气大伤，我军随后攻击，可将其一网成擒，最后一一消灭袁绍留在其它城中的残余部队。消灭袁绍后，可得到大批的武将与城池，董卓自然也就成了你雄霸中原的最大障碍。

中期：董卓军盘据在洛阳、长安一带，势力庞大，消灭他要颇费一番工夫。此时可采用以下策略：在邻近城中组建三至四个兵团，各兵团内最好有一两位猛将，如徐晃、许储等，然后在时间间隔很短的情况下陆续开拔，选准一个城市进攻，第一兵团如果进攻受挫，第二兵团接着进攻……，不给城中驻军补充的时间，不用多久必可攻下该城。这样循环进攻，很快就可以把势力庞大的董卓军蚕食掉，如有条件，在敌军有可能撤退的要道上派些次要的武将驻防，截杀撤退的残兵败将，这样可缩短战争的周期。董卓被吞并后，一统天下的大业便指日可待了。你可接着挥师大西北，解决掉占据天水、西凉的“马家军”，顺便攻占下弁，跟着取汉中，打开西川的门户。此时凭你的实力对付刘焉将不成问题，只需分兵两路，交叉进攻，刘焉军必败。这时游戏就进入了后期。

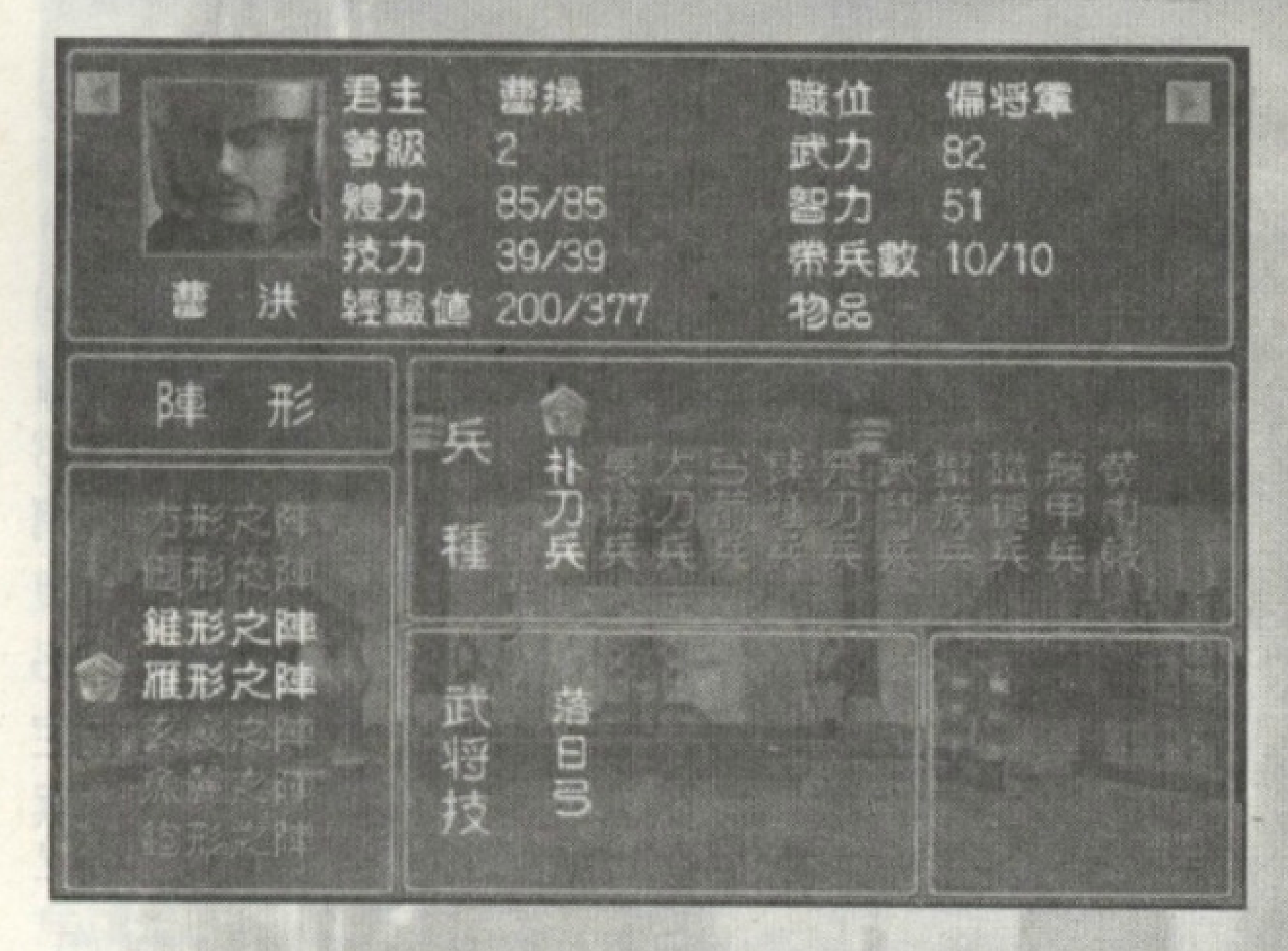
后期：消灭刘焉后全国有实力的君主就只剩下刘表与孙坚了，凭你的实力，这两人也必不是对手，此时你可分成两路进攻，一路出川，顺流进攻刘表的后方，另一路从宛正面进攻，夹击刘表军，则可取胜。刘表被灭后，盘据于江东的孙策孤掌难鸣，我军多路并进，从荆州出兵占长沙，达到分割孙策军的战略目的，然后攻

占鄱阳、桂阳、零陵等地，占据孙策的后方，接着集中优势兵力解决重兵驻守的江夏，最后将所有的空城一一占领，一统天下，成就千秋霸业。

内政解析

三国群英传的内政方式极为简化，每年执行一次，节省了广大玩家的宝贵时间，主要有以下几条指令：

使用物品：当你手中有兵书、阵法书、兵器等物品时，用此选项装备给武将，最好把兵器装备给武力值高的猛将，每位武将只可装备一种武器，兵书、阵法书使无此限制。



招降俘虏：战争中俘虏的武将可使用此指令招降，但有些武将要在拥有特定人物下方好招降。

搜索：广招人才的好办法，可搜寻武将并劝其加入我方，且可找到武器、兵书、阵法书等物品。

筑城：增加武将所在城池的防御值。

开发：增加预备兵的良策。开发值越高，城中人口数相应增加，预备兵的最大值也相应提高。

武将升迁：当武将的级数升到10或20级时，别忘了选用此项，可使武将拥有更厉害的新的必杀技。

武将属性

级数：武将的经验值达到一定数量时（经验值在战斗中获得），武将便自动升级，每升一级，武将的统兵数上升五人，体力、技力也相应上升。当武将的统兵数已满一百人，再次升级时，可把步兵中的五人升为骑兵。

生命力：也就是游戏中所称的血，战斗中若武将的生命力为零，不论你尚有多少士兵，都视为该武将战败。

技力：这是一项特殊的属性，它直接决定着战斗中可使用武将技的次数。

武力：这个数值在双方武将交战时会产生重要的影响，当你的武力相差对方主将较多时，应将主将位置放在后列，用士兵来消耗敌将的生命力。若武力、生命力、士兵数都不如对方，则要随时做好全军撤退的准备，以免兵败被俘。要这三项属性都比对方高，武将可率先出击，士兵全面突击，一举击溃敌军。

武将技：此项属性是指武将拥有的特殊技能，有命疗、火箭、炎龙、鬼戟、神剑、冲车、日月轮斩、鬼哭神号等五十余种，作用也各不相同，如命疗术可增加己方武将生命力；鬼戟攻击敌方主将且杀小兵，带有穿透力；冲车专攻敌两翼士兵……正确的掌握各武将技的特性，适时使用，会产生意想不到的效果。

游戏技巧

城内有俘虏，而来犯之敌又过于强大时，可先派一员武将把俘虏和金钱全部带走，以把损失减少到最低。

城内的金钱随着时间慢慢的转变成预备兵，若是放弃该城，所有的预备兵自动消失。

执行内政的武将必须要在城内，内政时间快到时，应把在城附近的驻军调回城中。

作战前，应仔细观察敌我双方武将资料，特别是武将技一栏，如果敌武将技是冲车，而我方用的是钩形之阵，就会损失很大；若我方武将生命值较低，而敌方又会落日弓、鬼戟等武将技，我方将领要考虑是否撤退，以免被射下马来。

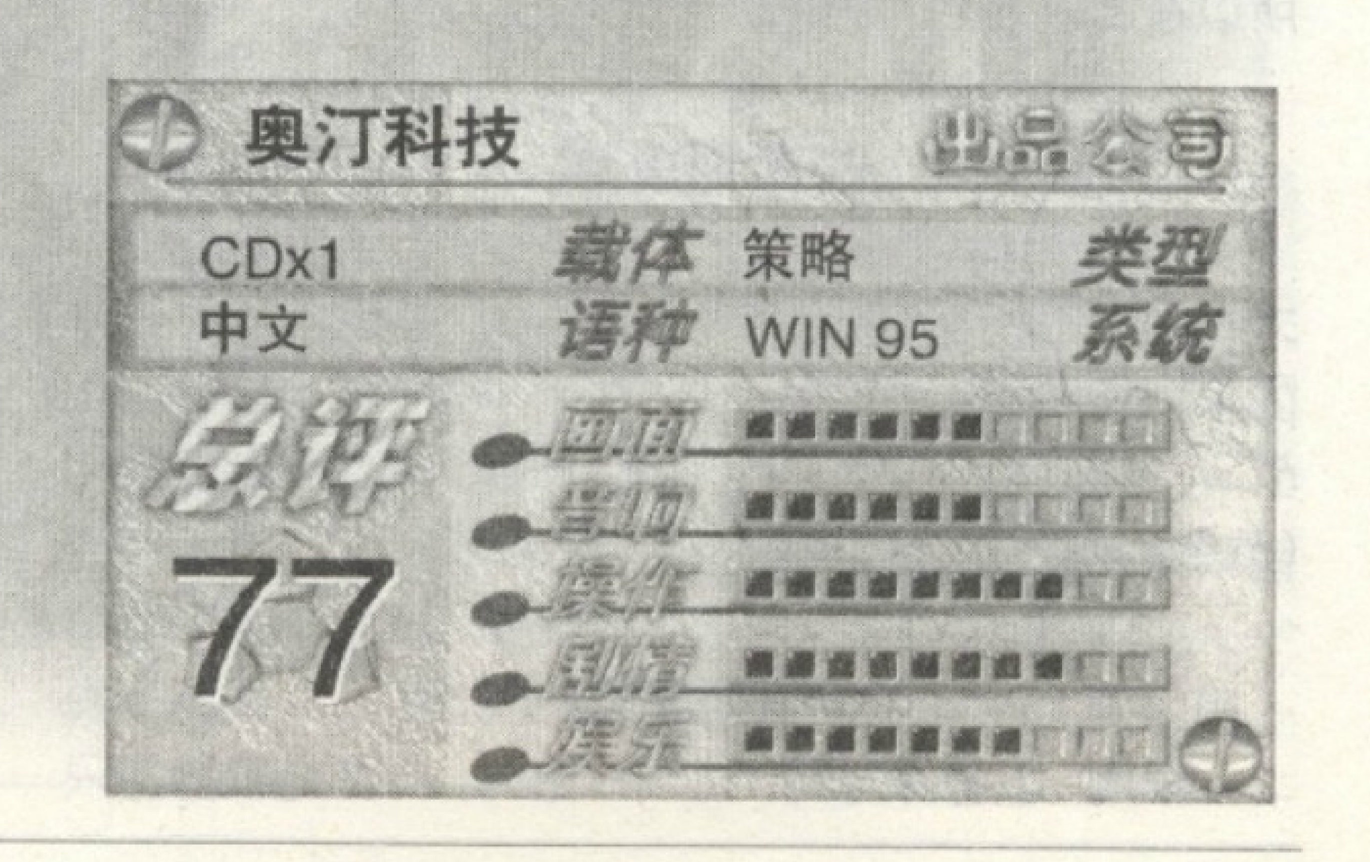
当敌方的武将过于集中，可适当的放弃一两座城市，吸引敌人来占领，分散他的实力，再逐个击破。

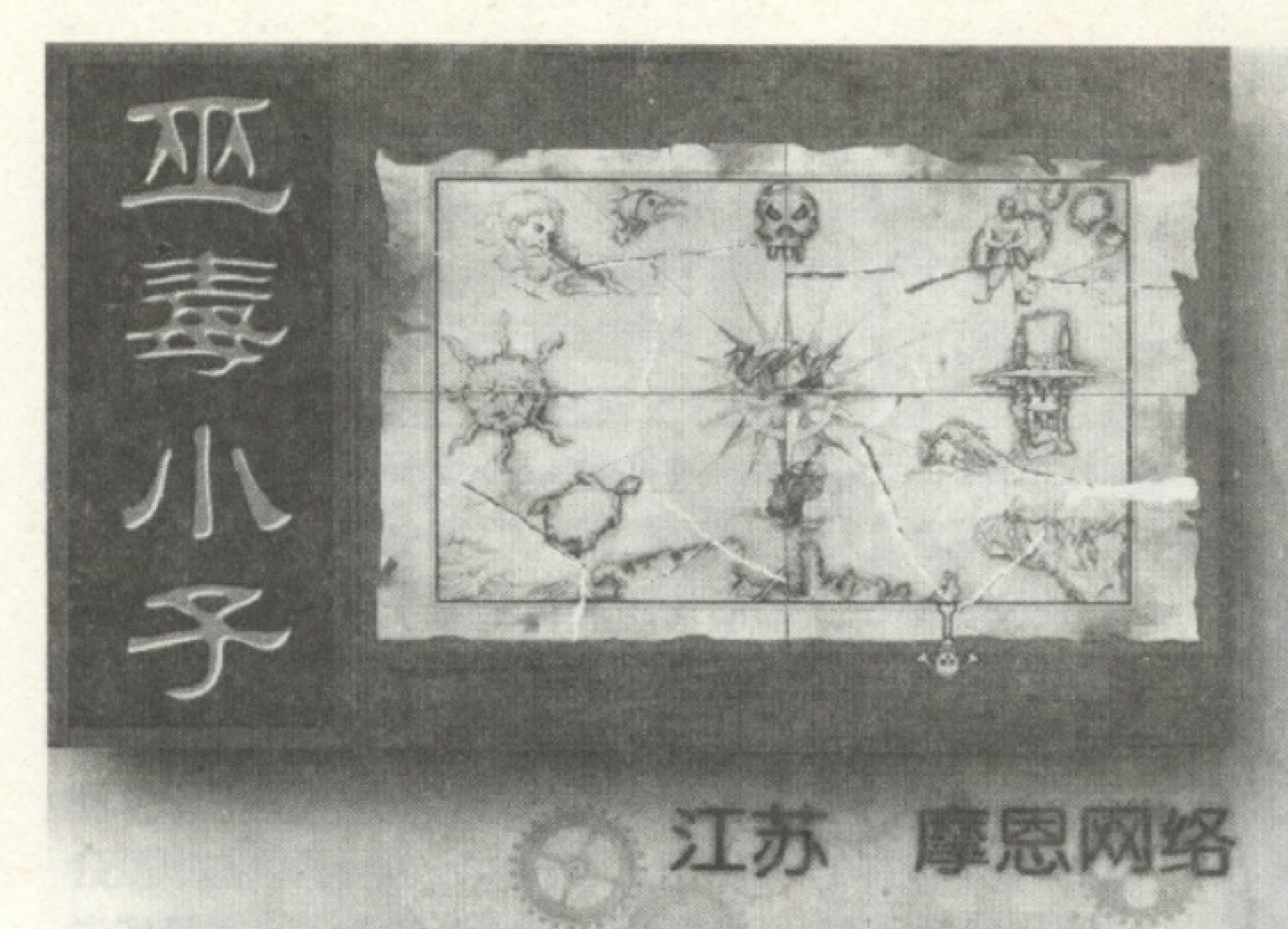
战斗中，应注意观察武将像旁的剑形槽，当全槽变红且闪烁时，主将就可以使用武将技了。

注意事项

此款游戏有时间限制，当公元280年你还没有一统全国，系统将提示“在公元280年，司马炎统一全中国建立了晋朝……”随之游戏结束。

当你统一全国以后，再次进入游戏，会看见又出现了新的选项，希望您也能顺利过关。



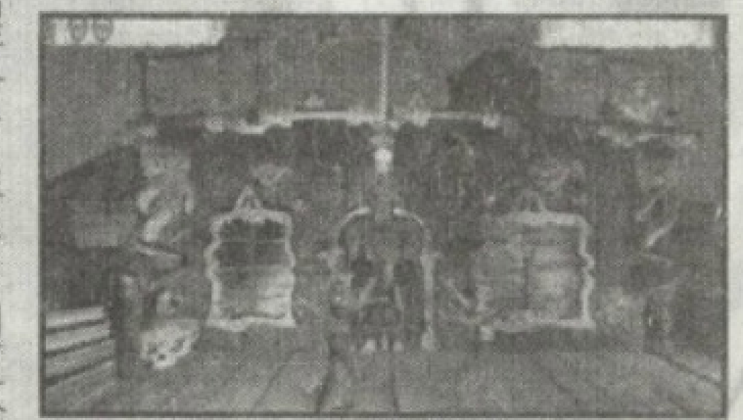


巫毒小子

江苏 摩恩网络

打了一个深深的哈欠后，继续读着“……随着闪电，划破天际，这叫人心生恐惧的恶灵，从地狱的深部现身，一步一步走向小孩；船长走过来，‘我是星期六男爵，向恐惧的生物吼叫，而你必须付出代价……进入这本书的代价是……下一次，我将只玩好玩的电视游乐器游戏……那时，男爵完全就是恐惧和诅咒的化身，愿你在睡眠时，不得安稳，永远的梦魇，永远，永远，永远……’”在一个漆黑的深夜，我独自躺在小木楼的床上，依在昏暗的灯光下，读着奶奶留下的一本古书——《星期六男爵》，在不知不觉中已渐入梦乡……那书在我无力的手中慢慢滑落。

不知是否是书本落地的声音惊醒了我，我揉了揉惺忪的眼睛，费力地睁开，哎呀！我怎么会在这儿？这是什么地方？现在是什么时候？难道我还在做梦？我胆战心惊地看了看四周，不对！这不就是书上所写的地方吗？！难道书上说的都是真的！看着这阴森恐怖，潮湿肮脏，满地死人骨头的地方，浑身毛骨悚然，难道我会死在这儿吗？不！我要出去！我要回到现实世界当中去！

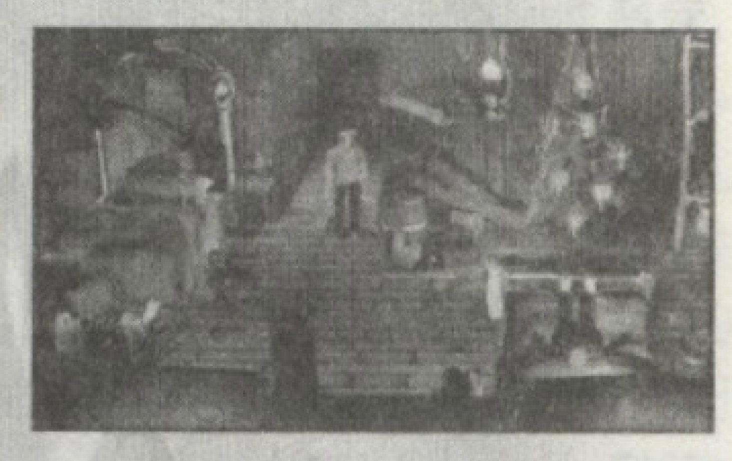




“喔，你是谁？请不要伤害我。”从黑暗角落中走出一个人对我说，“你还活着吗？这真不可思议！我已经差不多有一千两百年没见过真正的人了……”“嘿！这里出了什么事？”我问他。“不管发生了什么，我都被星期六男爵俘虏了。他把我变成一个僵尸，而现在……我必须成为他的仆人。四处去寻找男爵吧，同时祝你好运！”说完僵尸先生跳入船舱地板的黑洞里。我满脸迷惑，这是什么意思？我顺势跟过去，向下一看，浑浊的海水中，几个溺死鬼在喊救命，隐约中还看到一张恐怖的脸对我狂笑着；难道他就是那位男爵？

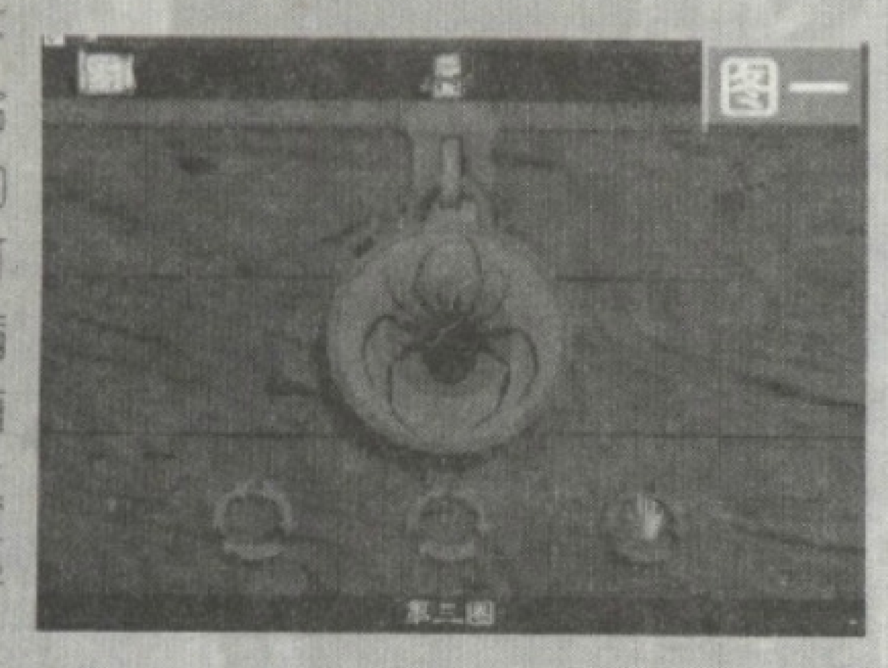
回过身子，我仔细地观察了一下四周，阴暗的地板上放着一个开启的木箱。我走过去低头一看，不得了，里面突然窜出个年老的幽灵，但它并没有伤害我的意思，而是诚恳地对我说“嗨，小孩！离开这边，要不然你会象我一样陷在箱子里的！当他们把星期六男爵那叫人吃惊的物件拿到甲板上之后，我就知道会有事情发生。当船离开码头八里之外，那不寻常的暴风雨就打下来，这艘船就象颗大豆子般地摇晃；船长叫我到下面的船舱检查一下，而我就被困在这里了！我们在十秒内就完全沉没了！星期六男爵将我们的灵魂全都禁锢在这里！所以快点离开这里！”说完它又一头扎人箱子里。

在房间的左上角有个开关，看得到却够不到。我瞧了瞧周围，发现有个箱子可利用，于是把箱子推过去，当做垫板，拉下开关，这时船舱中间的大窟窿里升起一块木板，木板上还有一桶海水。在船舱右下角我发现一小包粘土粉末，放人背包里。起身瞥见身旁的工作台上有一张纸片和一个铁制的铸模，纸片上画着布袋和水桶，这不就是我刚才看见的两样东西吗！一定有什么意思，于是我把粘土粉末和海水一起倒人桌上的铸模内，奇迹发生了，金光一闪，铸模里出现了一个护身符挂坠，哈！归我所有了。笑眯眯地拿起护身符，放进背包里。转过身来，眼前是一个被许多木板横七竖八钉起来的过道口，我走上前去，扒开木板想看个究竟，一只满眼红光的吸血蝙蝠立刻向我脸上扑来，幸亏躲让及时，扑了个空，惊出一身冷汗，“只有风才能通过这里”我自言自语地说。踏过中间升起的地板走到房间的另一个角落，光线渐渐明亮起来；咦！那不是刚才和我说话的僵尸先生吗，我大步走向前去；“喔！我的天啊！男爵又要鞭打我了，他要拿他的帽子，但我却完全想不起来我到底把帽子放到哪里去了？帮帮我吧！把帽子找出来，我们就可以做朋友了，我以身为骗子发誓，不，我是以仆人的身份发誓。”僵尸先生双手合拢恳求道。看





着他一脸苦相，好吧！就帮他这一回。于是我四下找起来，找遍房间各个角落，也没有发现所谓的帽子，看来帽子只能在那只上锁的大箱子里了。我走过去看了看，原来这把锁不是普通的锁，是一把机关锁，"噢！我得开始转动这象蜘蛛的玩意儿了，首先让它的脚接在一起，思考一下，简单！分别按下黄色纽7下，蓝色纽8下，红色纽6下（见图一）。哈哈！搞定！砰的一声，锁自动打开了；掀起布满蛛网灰尘的箱盖，哈！帽子真在里面，旁边还有一支横笛和一个不知名的怪东西。我把横笛和怪东西装进背包里，帽子顺手递给僵尸先生。"啊！喔！多谢你了，多谢你了。"僵尸先生说道，"我看到你还有一罐魔法药剂和男爵的笛子，笛子可以迷惑蛇群喔！你是一个聪明的年青人，或许你可以帮助我们离开这里，回到属于活人的世界。男爵正准备将船驶往属于死者灵魂的岛国。他变得狂暴并将地图撕毁，变成碎片，这里是我找到的一部分地图碎片，请试着找出地图的其它部分。"说完它慢慢地走开了，我拿起地图碎片，认真地拼贴起来，拼好后一看，只有四分之一的地图，还有四分之三需要找到。



房间左边角落堆放的一捆绳索吸引了我的注意力，好象在里面有什么东西。于是我走过去，正准备弯腰拨开绳索，突然这绳子象蛇一样动起来，吓得我连忙倒退。我忽然想起了僵尸先生对我说的一些话，于是从背包里拿出那只横笛，对着绳子吹起来。不料刚出个声，还没等我反应过来，那绳子便把我缠了个结结实实。这时僵尸先生不知从哪走过来，对我说："你就要被男爵抓到了，赶快使用巫毒药剂吧，它可以让你从他的法术中挣脱出来！"说完头也不回地走开了。听完他的话，我费力地拿出那瓶刚得到的药水，一股脑地猛喝下去，顿时觉得身子轻飘飘的，等缓过神来一看，不得了！我灵魂出窍了，难道这就是僵尸先生所谓的从法术中挣脱出来？

既然灵魂出来了，倒不如到刚才进不去的过道看看。于是我飘过狭长黑暗的过道，原来在这后面是一间书房，一间恐怖潮湿的小房间。我跨过一具骷髅，踢开一瓶用人头做的果酱后，来到房屋中间的书架前。一本红皮古书吸引了我，急忙打开仔细阅读，书上这么写着"操控魔法之蛇的曲调是上古的旋律，出自印度街头卖艺者的结晶，它远渡重洋而来。一旦你开始使用这惊人的横笛魔法，你便可以将绳子的灵魂驯服，就象那些街头弄蛇者一样！"真棒！我现在是个绳子魔术师了！于是我赶紧回到绳子前，拿出这根魔法横笛，照着古书上所写的旋律吹起来，果真绳子就象听话的小蛇一样，慢慢地收了回去，而我的灵魂又和身体合二为一，我又能到处走动了。

绳子收回去后，里面露出了一块大骨头，这骨头有什么用呢？我满怀疑虑地看了看四周，瞧瞧能不能发现什么。果然，用于上楼的骨架上少一块骨头，于是我搬起这块骨头拼了上去，一丝不差，完整地拼合在一起。我顺着这副修好的骨梯上了舱船二楼。来到上面，却看见僵尸先生被关在一道栅栏后面。"这真叫人喜出望外啊！快帮我离开这里，我被一大堆骨头困住了。你可以从桌上的这些格子中打开……但我的手臂实在太短了！快！把我弄出来！"僵尸先生抓着栅栏略带微笑地说。我于是按他的指点来到桌子前，桌上只有红黄蓝三支没点燃的蜡烛，这到底是什么意思呢？别急，先让我先看看周围还有什么可疑的东西吧！

打开船窗，探头向下一看，不得了，一只差不多有半条船大小的八爪鱼浮在海面上，正用它巨大的触角撞击船身，船立马剧烈摇晃起来。还好，只撞了几下八爪鱼便又沉入海里，船又恢复平稳。原先吊在房顶的风暴油灯经剧烈摇晃后，慢慢地随着吊绳滑落下来，我关上窗走过去，拿起放在旁边桌上的手术刀，把灯从绳子上割下来。在灯光下我拿起桌上的一本书，翻开仔细阅读"一天晚上，有个人悄悄地爬进一间屋子，想偷饭吃。当天夜黑风高，他来到了一座巫毒祭坛前，星期六男爵出现了，并对他施加惩罚，把那人的脚缩成儿童般大小，同时告诉他，他永远都不能再回到陆地上行走了。所以，那人成为一名永远的水手，他为他自己做了几双特殊的鞋子，而且发明了魔法鞋带，没有人可以偷走这些鞋子。"

拿着风暴油灯回到格子桌前，按顺序点燃这三支蜡烛，果然，桌上出现了两块男爵徽章和一支吸管。一只徽章有颜色，另一只没有。难道是让我用这三种颜色的蜡烛油搭配出那只徽章上的颜色？果真如此，我用吸管吸取蜡烛油，按照三原色原理搭配出来，滴在无色的男爵徽章上（见图二），成功了！紧闭的栅栏门升了起来，僵尸先生走出来，非常高兴地对我说："喔，多谢你了！你真是个非常聪明的年轻人，你想不想找工作啊？我想你可以接替我的工作。不要吗？没关系，我能了解，不仅薪水





差，而且一天只能睡一个小时……我……我得赶快走了，男爵正在召唤我……”说完又递给我一些地图碎片，接着一溜烟地消失了。我拿出画板，把这些碎片一一拼贴起来，很快半幅地图呈现在眼前。我心里又纳闷起来，到底这地图有什么意思？

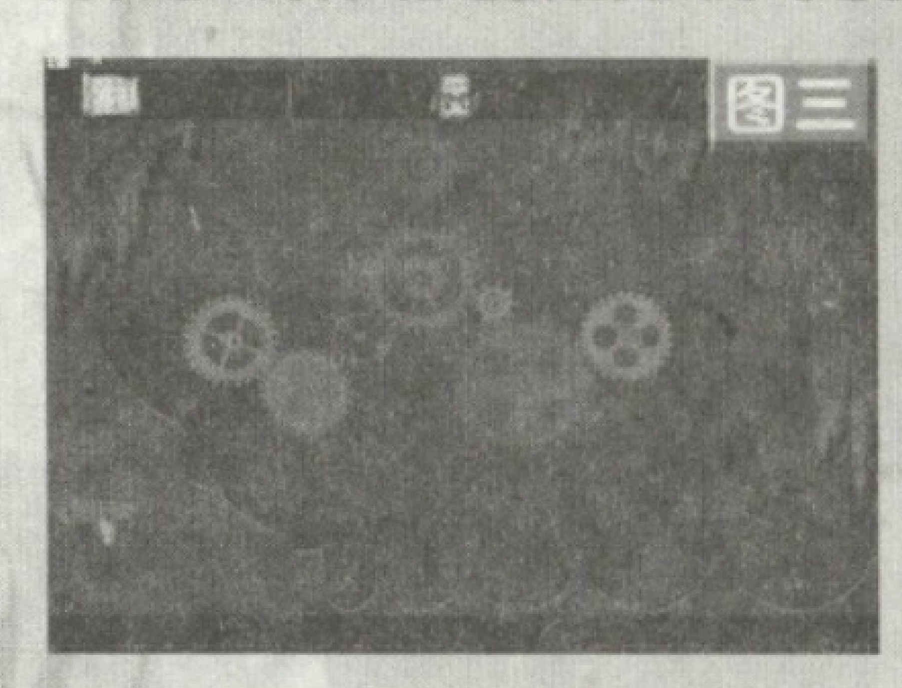
通过刚才升起的栅栏，来到水手的寝室，两个僵尸正大睡特睡，一脸叫不醒的样子，细细看来可能有五百年没洗澡了。不管他们，先看看床下盒子里有什么好东西，好象只有一柄铁撬有些用，捡起放入包里。来到寝室中间，一棵圣诞树引起我的注意，顺着树干向上望去，喔！天花板上有一张大网，一定是用来捉人的，原来大网下的地板是个机关，只要有人走过去，大网立马会落下，把人捉住。我该如何过去呢？四周看看，发现一条绳索，一端拴在天花板上，一端拴在墙壁上，灵感来了，我掏出手术刀割断拴在墙壁上的绳端，接着抓紧绳索，轻松地荡到寝室的另一边，这下安全了。

这边的地板上有一双很特别的鞋子，好象就是书本上说的那双。哈！归我了！打死鞋子旁的蟑螂后，把鞋放入背包里。起身时，偶然发现对面柜子上有一个很不起眼的扳手，一定有问题。于是我走过去把它扳了下来，原来是个壁床的开关。壁床收起来后，两个斧子的头露了出来，我收起斧头，看看房间里没任何可疑之处后，来到旁边的储藏室。打开食物储柜，里面已没有食物，取而代之的是满柜的蝙蝠。桌上放着个金鱼缸，里面的鱼不知多少年没喂了，只剩下一条鱼骨架在游动着。储柜旁的地板很可疑，我推开上面的一包面粉一看，原来是个上锁的活板门。小意思！我拿出铁撬，很轻松地扳开了，里面藏着一条铁链和一小袋磨碎的骨头，我弯腰拣了起来。这时甲板上传来男爵那恐怖沙哑的声音，“该转向了，现在驶向幽灵之岛。”我想时间不多了，在没有到达幽灵之岛前，一定要破坏掉星期六男爵的阴谋。

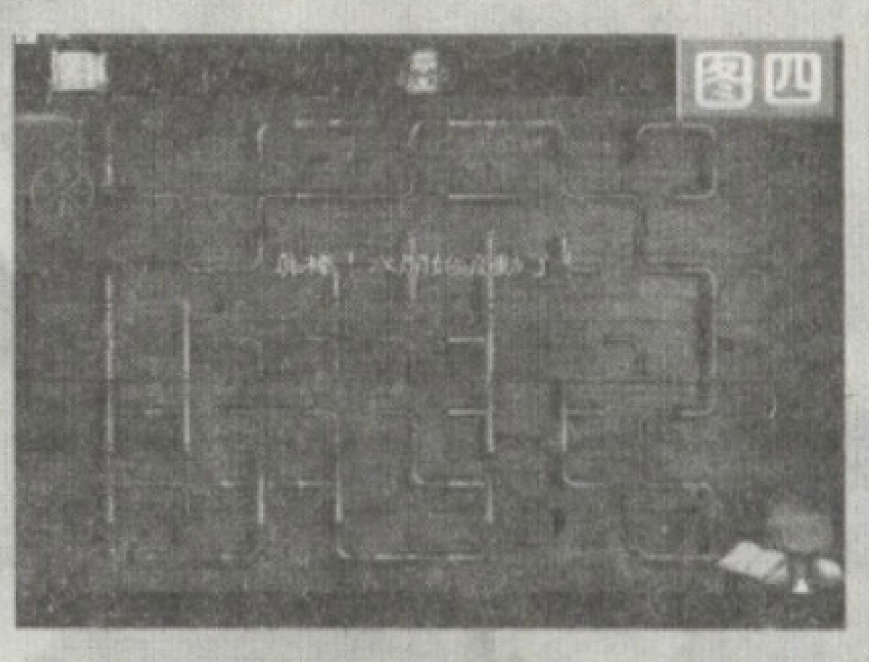
一群老鼠挡住了去路，于是我拿出铁链套在房顶横梁的挂钩上，轻松地荡过去。来到房间另一边，拣起地上的一捆干柴后，穿过门廊，来到厨房。看来该是吃饭的时候了，转身把木柴投入炉灶里，打开灶门，一个恶心的小丑对我说：“那里有人吗？！这里有一点热



耶！我帮你准备了一份药方！叫做‘恶心果酱’加上‘骨头粉末’，鹦鹉一定会喜欢的！首先，把你的烤面包盘和冷藏的大象鼻涕放在一起，接下来，加一品脱的恶心果酱，然后再稍微地加一些骨头粉末。这听起来是不是绝对好吃呢？！祝您有好胃口！”听完小丑极其作呕的话后，按照他说的，来到餐桌前，拿出骨头粉末倒入桌上的鹦鹉模具里，接着把桌上变质的果酱也倒了进去，一个恶心发臭的鹦鹉蛋糕做好了，不管有没有用，先收起来再说。拾起放在餐具旁的起子后，走到另一边的烤箱前，没戏，是坏的。旁边的传输带也无法工作，可能是齿轮出故障了吧？果真，是齿轮没有嵌好，当然无法工作。思考一下后，很快的就把齿轮给拼好了（见图三）。接着拨下负号开关，哈！机器又能工作了，可是通向另一房间的传输带运转方向却是反的，于是我捡起地上的机关扳手，来到烤箱前，插进孔里使劲扳了下来，这下方向对了。我爬上传输带，顺利地来到隔壁房间里。



这个房间的环境还说得过去，象个餐厅，但只有一张餐桌。我晃了晃饮料柜的门，被锁住了打不开。接着我来到壁炉前，这时一个叫巴特勒的僵尸抬起头无力地对我说：“求求你，给我一点水，我快渴死了！”看着他可怜的样子，我抄起放在酒台上的槌子砸开了饮料柜，从中找出一桶纯水和一瓶巫毒药剂，把水递给巴特勒。巴特勒为了感谢我，帮我吹灭了壁炉里的火，但没能吹灭阶梯旁的一团火焰，他告诉我必须要找到一些加了魔法的水，不然无法从这里离开，说完便呼地消失了。这时大火已把我紧紧包围起来，无法出去。没办法，只好又拿出巫毒药水喝了下去，灵魂再次出壳。来到壁炉下的水房，找来找去发现只有将这里的水管接好才有可能灭掉上面的大火。半分钟过后我顺利地接好了水管（见图四），水流过去熄灭了大火，我终于又能自由活动了。



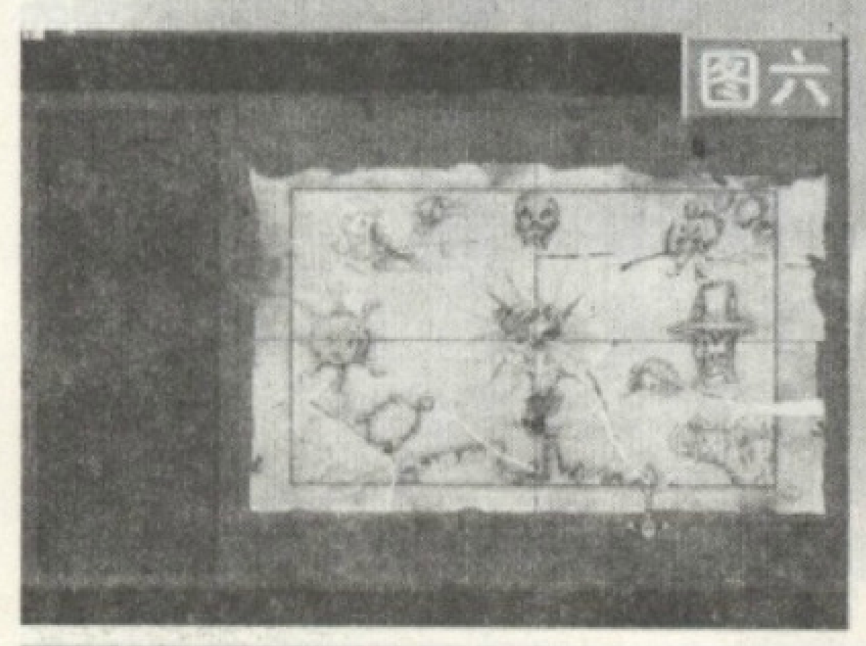
顺着梯子爬上去，来到甲板上，船正全速前进着，灰暗的天空下海浪猛烈地拍打着船体，前方黑幽幽的一

片，看来好象离幽灵之岛已不远了。我捡起放在木桶旁的锯子，来到演讲台前，上面有个奇特的针顶，不由分说拿起放入背包里。接着我来到桅柱前面，吃力地转动起卷轮，一幅侧帆徐徐升了起来，我想这一定能改变航向的。从桅杆前面走过，来到前甲板上，一只骷髅鹦鹉对我说它饿了，于是我拿出那个令人恶心的蛋糕，递给它。狼吞虎咽地吃完后，骷髅鹦鹉非常感激，告诉了我打败男爵的方法。走到水箱边，发现船长正坐在甲板上发呆，原来船长的木腿被卡在甲板的狭缝中，他说只要有一小块肥皂就可以让他获得自由，并答应我在找到肥皂帮他摆脱困境后，给我一些地图碎片，于是我又不得不去找肥皂了。

踏上船长旁边的一枚巫毒针后，我被传送到后甲板。被迫与六名很不友好的僵尸水手周旋了一番。打倒它们后再次回到后甲板，看到甲板中间木杆上有两根骨头，好象和包里的斧头正好相配。于是拿出锯子锯断木杆，取下骨头，与斧头装配起来，这下终于有了一对名符其实的斧子。但斧锋似乎太钝了些，正好身旁有个磨石器，却已转不动了。于是我拿出起子仔细修理了一番，工夫不负有心人，居然让我给修好了。很快两把斧子就磨好了，锋利无比。转过身去，发现一门大炮，顺着大炮望去，肥皂就在箱子上面，看来只有用炮弹来拿肥皂了。首先调整大炮的距离和高度，把炮弹打入最上面的水桶里，这样炮弹才能击中箱子上的肥皂，接着把肥皂打下来，肥皂会落到下面的翘板上，再一次调整炮口的高度和距离，使炮弹反弹击中翘板的另一端，这样便大功告成，肥皂被弹射到我脚下（见图五）。

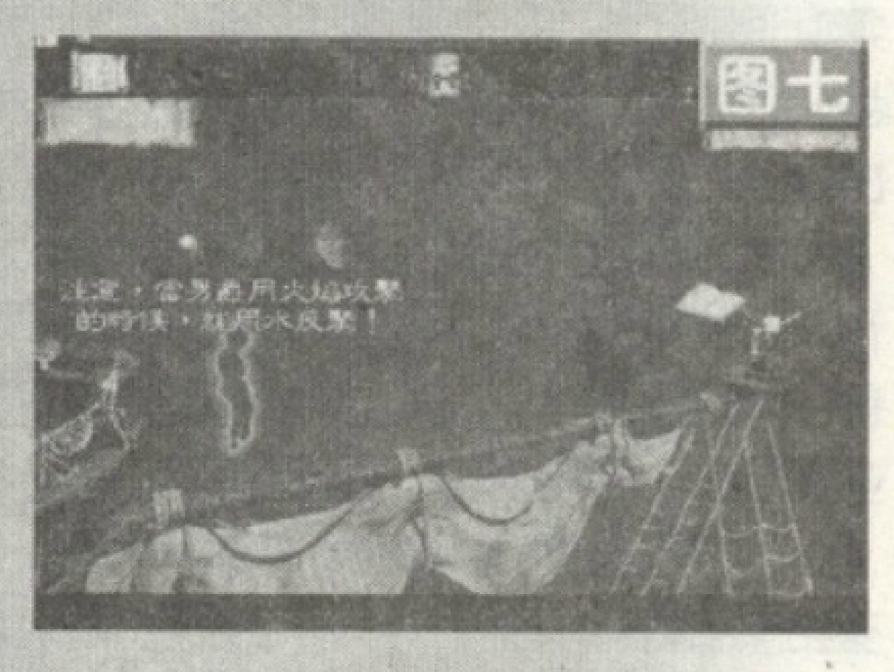

图五

拿起肥皂后，通过巫毒黏土来到船长面前，把肥皂交给他，船长利用肥皂拔出木腿后，并实现了诺言——送给我一些地图碎片和一瓶巫毒药剂，然后一溜烟地飞走了。但想不到原来困住船长的裂缝中竟然喷出一团烟雾，把我困住不能动弹，还好船长刚刚给我一瓶药，马上喝下，便又可以象幽灵般漂浮了。

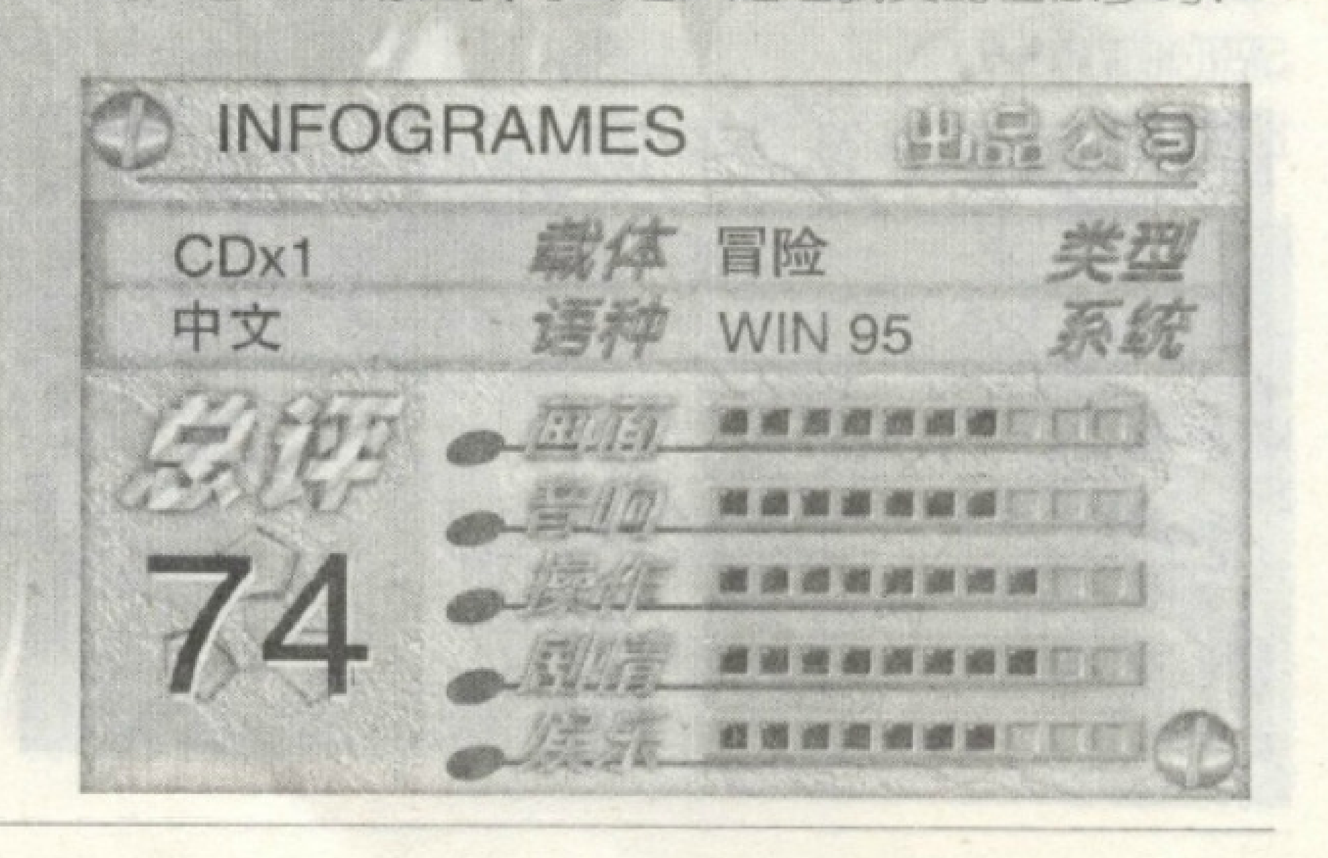

图六

来到中间甲板上原本不能进人的船舱（男爵的房间），进入船舱，对面的罗盘吸引了我，哈！地图！最后的一部分地图被我找到了，航海地图终于完整了（见图六）。来到房间左边的小演讲台前，上面放着一本古书，书上这么说道：“巫毒魔法与娃娃本身相关，如果你把针刺到看起来你想诅咒的人的娃娃身上，你可以借由遥控方式来捕捉他的灵魂，唯一可以释放该灵魂的方法便是使用魔法针顶来移除这些刺针，以便让他的灵魂获得自由。”我懂了！原来这就是解除星期六男爵魔法的方法。

我返回到前甲板，想不到又可以与身躯合为一体自由活动了。接着来到桅杆前，拿出拼好的地图，放在演讲台上，按着地图上的路线，准备掉转船头开始新的航线。但星期六男爵站在桅杆的平台上，还在继续控制着那些没有超生的亡灵，照样控制着这幽灵之船的线路。好吧！就让我解决了他。于是我穿上魔法钉鞋，手持斧头，爬上桅杆，来到平台。见星期六男爵正在为马上就到幽灵之岛而得意忘形，完全没有注意我的到来，我拿出护身符向他晃了晃，男爵啊的一声跌落海中。现在解放受苦的幽灵同胞的时刻到了，我扯下桅杆顶端的绳子栓在腰上，鼓足勇气走向横杆的最边缘。在横杆的尽头放着一个巫毒魔罐，我拿出魔法针顶，移除扎在罐顶头像上的巫针，然而就在那些可怜的灵魂将要重获自由之际，星期六男爵又出现了，于是避免不了要展开一场魔法大战。好在我已牢记三句魔法要领：水克火，风克水，火克风。连续三次战胜男爵后，这个不可一世的恶魔终于被我制服，跌落到海里消失了，永远地消失了！（见图七）


图七

阳光再次照到我的床上，我揉了揉紧涩的双眼，美美地伸个懒腰，看着放在茶几上《星期六男爵》，那熟悉的声音又回荡在我的耳边，难道我真的在做梦吗？





魔鬼在人间寻找属于自己子孙的乐土，他让魔法和炼金术充斥着中世纪的欧洲诸国，以唤起人间对金钱的贪婪和血腥的欲望。他极力物色合格人选做为黑暗世界的代理者，不遗余力地将其培养成掌握人类命运的大魔王。罪恶势力日蚀般地咬噬着详和的世界，光明与黑暗鏖战于旷野，血如洪水浸过无际的荒原。在人类即将亡族灭种的时刻，大力勇士震怒了，他以钢铁之躯和无穷威力抗拒黑暗势力。数不尽的日夜，无数次的交锋，憔悴的勇士以最后的吼声将魔王封印于太阳神雕像下。

数个世纪过去了，人类得以在幸福的田园重温昔日的繁华。在勇士浴血奋战过的土地——圣多维斯山麓的一个王国发祥圣地，童话般的王子与公主圣洁的婚礼正热闹而有序地举行。

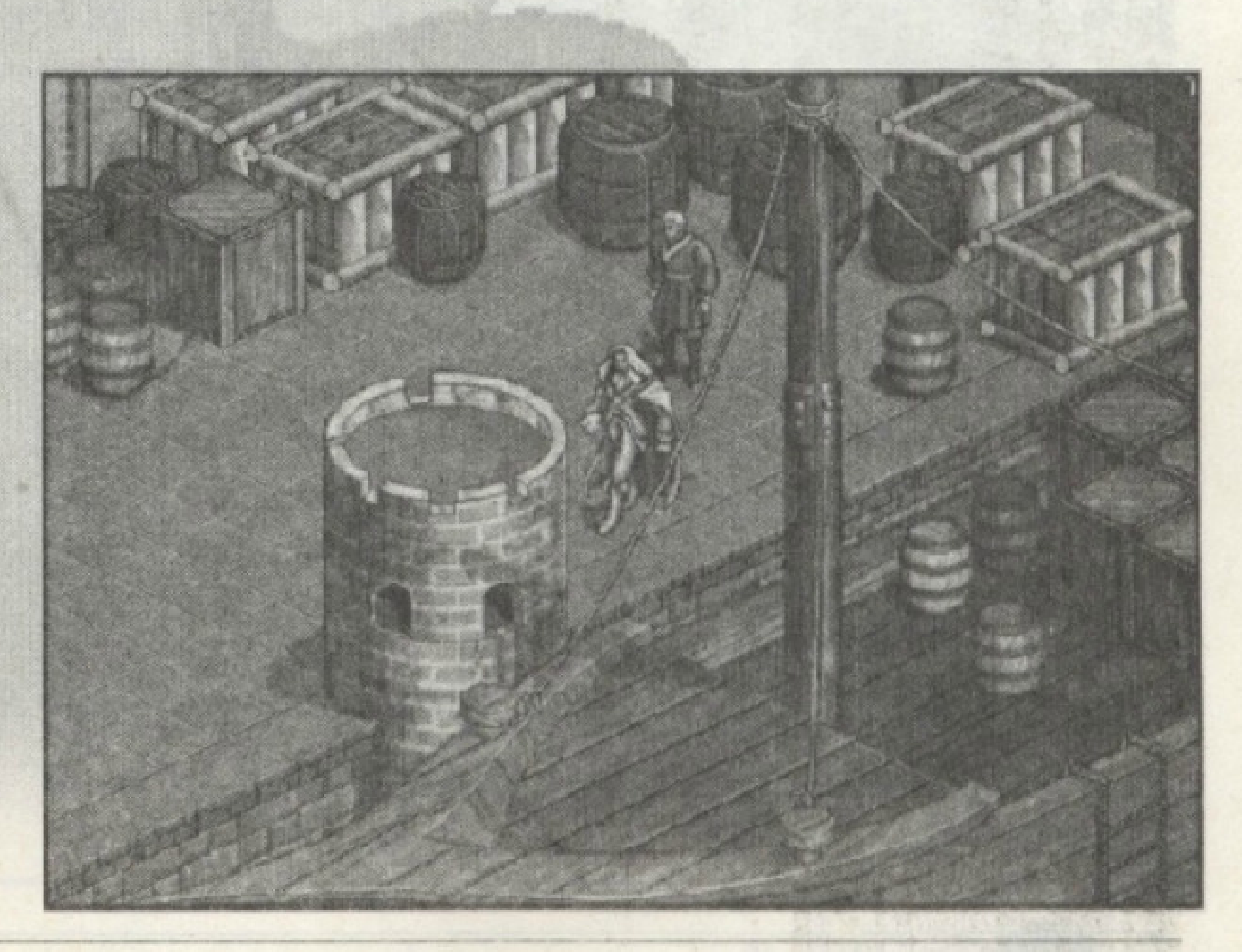


娇妻有恙查原委
嗜血之人露端倪

教堂中，国王正在为女儿米娜和特罗西瓦公国王子杰斐士的婚礼而祈祷祝福。在一对新人盟誓相敬互爱、白头偕老之后，国王所请的教皇如期而至，为新人主持婚礼仪式。就在教皇为两人戴上结婚信物之际，米娜突然昏厥过去，她的口中出人意料地长出了獠牙，在场众人讶异不已。一片慌乱中公主被扶回休息，教皇和国王对公主突来的恶兆莫知所从，劝杰斐士先回房中休息，至于公主的病情须先查出病因和真相才行。

在和国王、教皇道过晚安后，杰斐士回屋休息一夜无话。翌日一早起床便出客房来到议事厅，与父王道过早安后，得知公主已由本地名医会诊，却不见结果，至今仍高烧不止。杰斐士心中如烈火焚烧般焦虑不安，于是出宫去找教皇探听结果。往城南来到玛丽亚街教堂，教皇怀疑公主的病是来自民间，因为民间最近有很多怪病出现，于是杰斐士决定到民间去明查暗访，以求找出公主的病因对症下药。

出了教堂，往东径直来到罗维森特街。进入旅馆，在大堂里倾听萨格鲁和巴洛特的对话，得知这几天旅馆附近经常发出悉悉索索奇怪的声音，怀疑有幽灵出现，杰斐士决定就从这里着手调查。在与吧台前的老板吉布森妮对话后，订下二楼的一间客房，登楼梯往左来到走廊，见一人影倏然闪入第一个房间。杰斐士未加理会，转身进入第二号客房，由于白天的奔波劳累，他倒在床上便睡着了。不觉到了半夜，杰斐士被一阵奇异的响动惊醒，蹑足步出旅馆外，见东墙角一个人影正绰约诡异地活动着。疾步朝前冲去，那人影却如鬼魅般地闪开溜走了。地上的血泊中倒卧着一只狗尸，心中很是纳闷，是谁在半夜三更杀狗？是恶作剧还是小混混无聊之作？想起刚才那神秘的人影，也许会和公主的病有些关联吧。





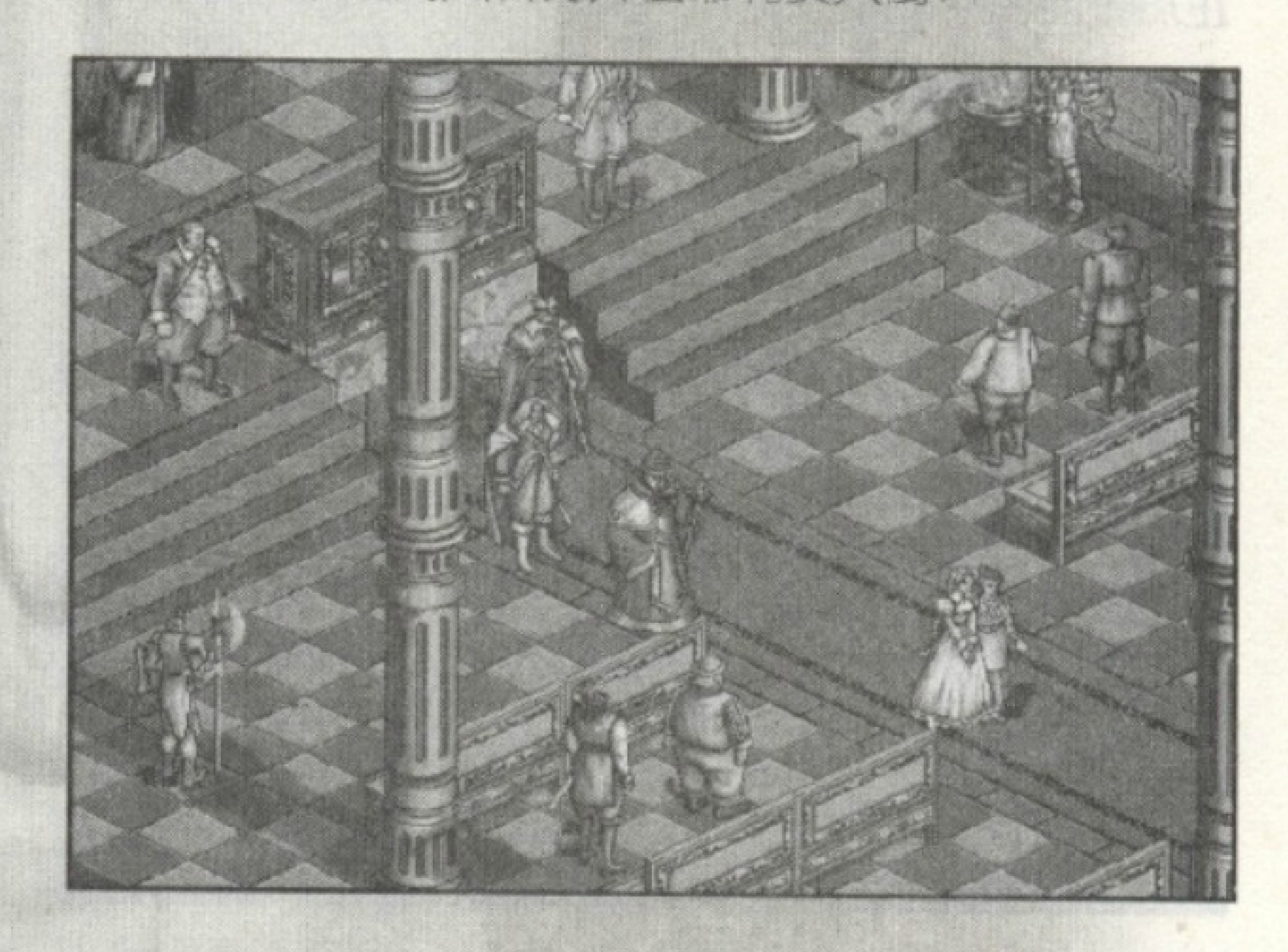
回到旅馆一觉天亮，杰斐士洗理完毕，决定到酒馆调查一下。出旅馆西行到玛丽亚街，北拐至纳西昂街，再往西北行到耶利安街进入酒馆。在与吧女露西对话后，露西对杰斐士的气质仪表称赞不已。杰斐士请她喝了一杯香槟酒，露西这时提起乔治这个人，说他冷漠无情，十足一个冷血动物。杰斐士详细询问乔治的情况，得知他就住在城内的旅馆里，是个昼伏夜出的神秘人物，行踪诡异，好象幽魂一般飘来荡去。转身再与琼尼斯和布哈罗谈话，得知乔治被人们称为魔鬼的使者，半夜三更与幽灵约会。走出酒馆按原路返回旅馆，径上二楼来到左边第一个房间找乔治，不想门已被反锁了，无奈只得先回自已的房间休息。



又是半夜，诡异的声音再次响起，杰斐士抖擞精神冲向门外，见大街上一道熟悉的身影一闪而过往玛丽亚街行去。杰斐士尾随追去，人影又掠往纳西昂街。从纳西昂街再追到耶利安西北的民居区格拉高斯街，在一个鸡尸遍地的鸡舍前终于追上了那个人影，那人（乔治）正捧着一只鸡尸啜饮鸡血。杰斐士上前厉声斥问他残害生灵的行为，并与乔治展开了一场决斗。

乔治战败后，申辩自己并不是魔鬼的使者，这其中有着不得已的苦衷。他本是英国布尔登人，先祖曾世袭女王的乔丝顿子爵，到了他父亲这一代，家运开始衰落下来。禀承先祖的血统，血管里流动着破落子弟的一腔热血，为了恢复先祖的荣誉和昔日家族的荣耀，他四处奔波，不远万里来到欧洲大陆。在一个叫桑德拉的小镇上，他被一个妖艳的女人缠住。那女人吹了一口气，乔治便失去了理智落入她的怀抱。等乔治从昏沉中醒来时，身体极端虚弱，脖颈疼痛难忍。他照了一下镜子，发现脖颈上有两个鲜红的齿印，当地人肯定地说他遇到吸血鬼了。杰斐士闻言大惊，他知道人一旦受到吸血鬼的侵害，就会逐渐蜕化成吸血鬼，除非他具有坚韧的毅力，能够忍受嗜血的煎熬。乔治被吸血鬼吸血之后，对血液产生了疯狂的兴趣，强烈地感觉到血的可口鲜美。他曾一度想吸食人血，幸亏对上帝的虔诚才使他没有犯下弥天大罪。虽然他为自已罪恶的念头而羞耻，但又摆脱不了嗜血的冲动，只好吸食一些动物的血来充饥，这样才没有步入罪恶的深渊。听了乔治的娓娓叙述，杰斐士心中很是同情他，也向他简略地叙述了新婚妻子米娜所患的恶疾。乔治说他来自凯纳斯公国，为的就是捣毁魔鬼的巢穴，为自己报仇。听说卢纳城是吸血鬼的发源地，便来到这里展开调查，杰斐士真诚地邀请他一起行动，乔治欣然同意。

两人各自返回旅馆一觉天亮，杰斐士踱出门外时，见乔治已在走廊里恭候多时了。两人决定到教堂向教皇请教下一步的行动。当他们来到教堂东侧时，乔治因为身具吸血鬼的特征而不敢进入，于是杰斐士安慰了他几句一人来到教堂（游戏于此处有一BUG，杰斐士如从西侧绕入教堂，乔治也会跟着进入）。在向教皇汇报了乔治的一些情况后，教皇说从信徒的口中得知最近海边不太安宁，常有幽灵船出没，闹得人心惶惶，杰斐士闻言决定去南边海岸看看。出教堂与乔治会合，经水池直往南行来到波赛冬码头，一艘大船已经靠港，水手们正在抛锚。就在这时，一个高大威猛的身影直冲过来，两人忙闪在一旁。在与洛夫对话后，得知最近常有来历不明的船靠港，一伙凶神恶煞的人去酒店划分什么海上势力范围，于是两人转身奔往耶利安大街。



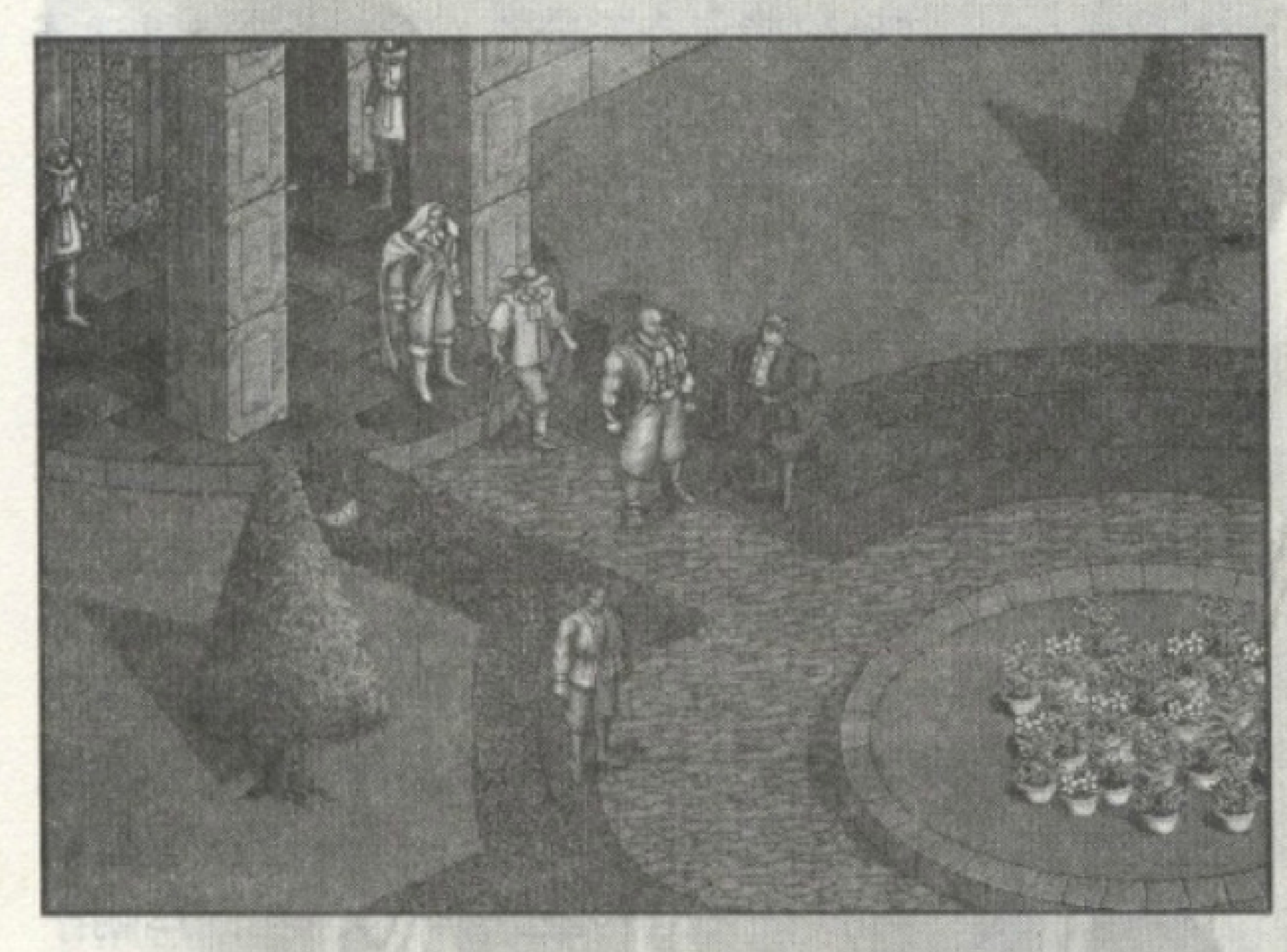
翩翩绅士谋生血
昂昂海盗寻宝藏

进入酒店，雷拉隆和西蒙两伙海盗正在剑拔弩张地谈判，西蒙出手教训了几名雷拉隆的手下。吧女露西唤来王城的巡逻军将西蒙抓捕起来，其他海盗见情势不妙，抬腿开溜。杰斐士决定先找到西蒙，这样海上幽灵船的事件便可望真相大白了。

两人进入王宫议事大厅，见过国王后，国王同意让



杰斐士去见那个海盗头子。于是两人往右边一扇大门经由餐厅来到地牢入口，与守卫普斯谈了几句。两人踏过漫长的楼道，在地牢中找到了海盗头子西蒙。杰斐士诚恳地与他交谈，向他询问有关幽灵船的事情，得知那些幽灵都是海盗们戴着从爱琴海抢来的雅典戏装假冒的，



幽灵船只是个不实的谣传罢了——又一条线索中断了。

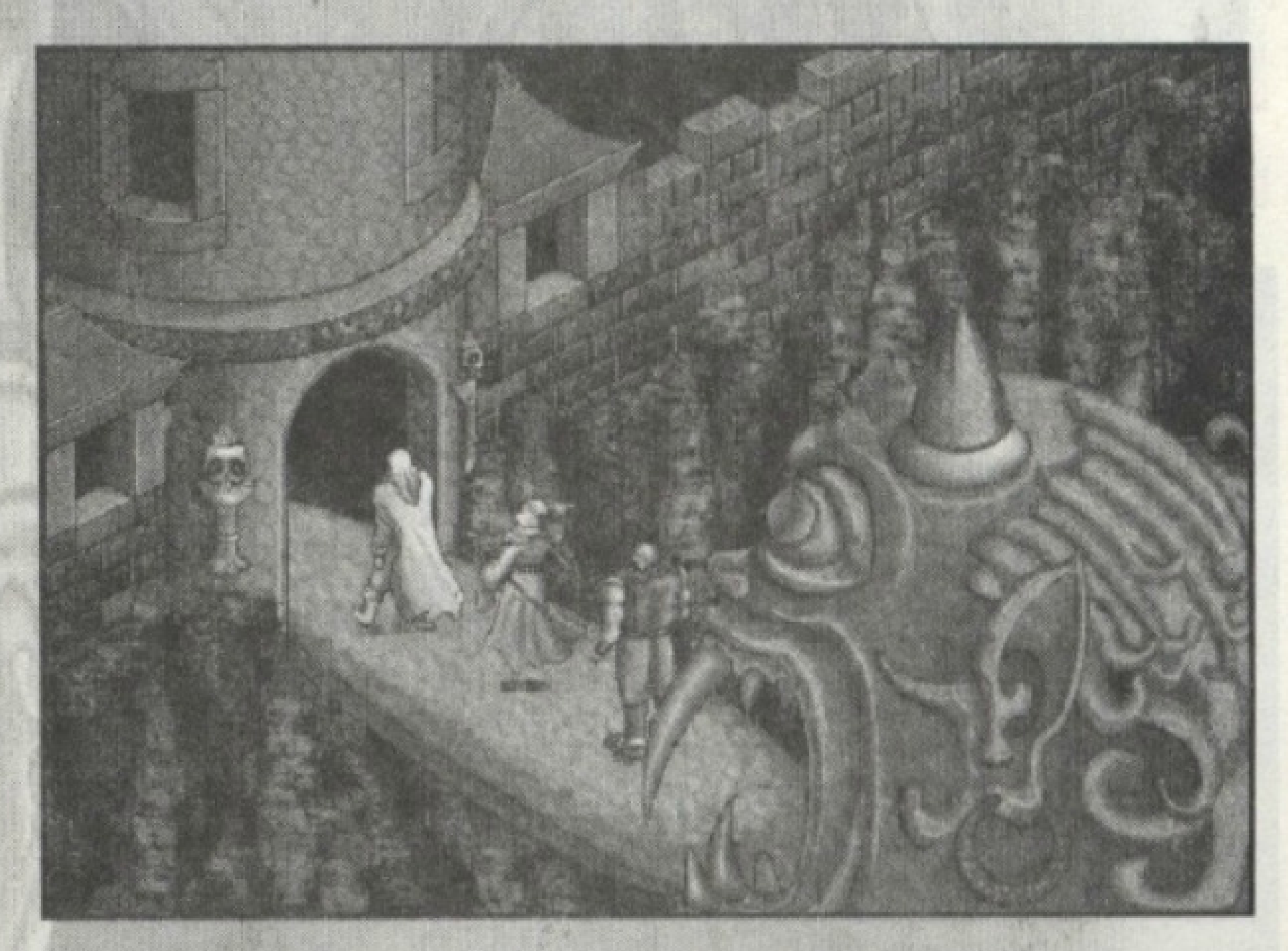
就当两人准备离开地牢时，西蒙说如果两人能救他出去一起寻找祖上留下的一笔宝藏的话，他将加入队伍，并以调查公主的病因作为回报。在杰斐士的详问下，西蒙说宝藏的埋藏地点阴森恐怖，寻宝者无一生还，想那里必有魔鬼，也许这与公主的病因有一些关联。西蒙的祖先本是贵族世家，是希腊西蒙昂特烈公爵，曾随国王东征西讨，立下赫赫战功，后来受奸党诬陷，以致家道败落。祖先曾留下一张藏宝图，西蒙决定找回那些宝物后金盆洗手、脱离海盗行业，杰斐士了解了事情的原委后答应帮他出狱。

两人返回议事厅，在向国王一番恳求后，国王传下口谕释放了西蒙。两人再次来到地牢入口见到西蒙，西蒙道过谢后，决定由他带路前往卢纳城的西北骨冢处寻找宝藏。三人出了王宫，由西北大门来到维达斯森林，行至一道山壁前，西蒙竟违背誓言，以杰斐士和乔治的本事太差为由而执意分道扬镳，于是杰斐士和乔治与西蒙展开了一场决斗。西蒙战败后终于对两人心悦诚服，重新加入了队伍，就在这时，乔治突然脸色惨白倒在了地上。

杰斐士和西蒙七手八脚将乔治救回卢纳城旅馆。将乔治弄醒之后，乔治说因为很久没有饮到鲜血，浑身象燃烧一样痛苦，恳求两人去为他找一些动物的鲜血，西蒙提议去城外屠夫那里问问。两人刚走下楼梯，乔治强撑着身体从后面追了上来，于是三人离开旅馆，由城东北墨尔多街的小道进入波立克森林。在森林中找到屠夫家后，与屠夫冈西斯对话，得知牧场这几天没有送猪羊过来，不仅动物血，就连一块皮也没得卖，于是三人决定去牧场一探究竟。

穿出波立克森林来到修维利亚牧场，乔治看到一头健牛忍受不住嗜血的欲望，冲上前伏在牛颈上吸啜牛血。牧场的人蜂拥而至，将乔治抓捕起来，杰斐士上前向农场主林格鲁斯解释乔治的情况，林格鲁斯将信将疑，说牧场最近正闹吸血事件，大批牛羊惨遭魔鬼侵害，无法供应足够的牛羊给屠夫，以致生意大为亏损。如果他们能够协助牧场除去这里的魔怪，他们不但放了乔治，还会供应给屠夫几头牛羊。杰斐士一口答应下来，和西蒙往南穿出牧场来到哥斯翰牧场，见这里地上倒满了牛羊的尸体，惨不忍睹。往前行见到一个自称是幽灵骑士的怪物，上前将其打败后返回修维利亚牧场，到农场主家与林格鲁斯交谈，这位农场主信守诺言，将乔治释放出来，并将几头牛羊送往冈西斯家，现在三人总算可以到屠夫家去索取动物血液了。

与农场主道别后，三人返回波立克森林冈西斯家，冈西斯对三人大发溢美之辞，却被西蒙粗鲁地打断了。冈西斯奉上动物血液，乔治一饮而尽。三人返回王城，杰斐士决定在长途跋涉前与西蒙和乔治分头行动，自己前去教堂聆听教皇的教诲，乔治和西蒙则去准备途中所需的道具用品。



来到教堂，杰斐士向教皇报告了幽灵船事件的真相，并说已得到了乔治和西蒙两位助手，决定前往卢纳城北山顶的骨冢寻找宝藏，也许会在那里找到公主得病的真相。

进入耶利安街的酒馆，乔治和西蒙一切已准备就绪，三人起身往城北进发。穿过维达斯森林来到山壁前，西蒙带路攀上了比兹山，一路从陡峭的山路绕上去，在山腰遇到樵夫维勒，向他买了点草药以备后患。穿出鹰之屋山洞来到骨冢，在迷宫的东北打败一只妖龙，西蒙根据藏宝图上的咒语解开了宝藏的封印。三人接着踏入墨克森密道，从起始点往北边绕去。在一间密室内西蒙找了半天也不见传说中的宝藏，不由气得哇哇

怪叫，火烧头顶。就在这时沉默之神在一道紫雾中出现了，说是那只妖龙用最后的力量将他唤醒，西蒙上前斥问宝藏的去处，沉默之神不加理会，与三人动起手来（此战必败），战斗中众人始终不是他的敌手，在沉默之神的最后一击中，三人跌入一道深渊之中。

三人醒来时发现身在潘多拉迷宫之中，往西南方向绕去，忽然听到一个小孩子的呼叫声。绕进里端救出一个被妖怪围困的小孩，那小孩自称叫比克，是兽族普特部落的人，作为报答比克要带领三人去兽人族部落，好让族人好好款待他们。三人满心欢喜，随着比克来到了兽人族的部落。



地底先知说旧事
卢纳王城辩奸臣

来到长老家见过普塔老人，老人谢过众人搭救比克之恩。接着谈起兽人族原本生活在森林里，过着自由的生活。然而有一天魔王盛怒之下将他们打入山洞并封印起来，从此他们远离了森林和大自然，只能在洞内生活。而兽人族被封印之后，行动上受到限制，无法进入附近的地底洞穴，否则他们就可以向那里先知先觉的地底族探访解开封印的方法了。杰斐士闻言决定替他们去寻找地底族，以替兽人族解开封印，恢复族人的自由。

三人走出洞穴，由村南进入潘多拉迷宫。进入地底密道来到地底村庄，先去长老家见到长老库图，没等杰斐士开口，库图已知众人的来意。库图说要知道公主的病因，须从凯纳斯公国的历史讲起——五百年前，当时的欧洲大陆正处于乱世之中，连绵不断的战争给百姓带来沉重的灾难，也造就了无数英雄，其中最具传奇色彩的就是圣多维斯山麓的两个具有王族血统的兄弟。传说两兄弟是被一只母狼养大的，其中弟弟卡菲斯勇武有力，剑技超人，擅使用黑魔法。哥哥刚登上王位，恰有外敌入侵，弟弟告别了新婚的妻子依莎贝塔踏上征程。经过浴血奋战，王军节节胜利。然而由于战场远离疆土，征战旷日持久，致使王军一去杳无音信。于是王都卢纳城内有关弟弟私立王国的流言四处传播，哥哥知道弟弟的黑魔法容易使人走向极端，全靠人的良心来调节。随着流言越来越盛，哥哥终于深信不疑，于是向弟弟的家人问罪，新婚妻子含恨自刎而死。当弟弟从战场上凯旋归来时，迎接他的是全家被诛的惨象，极其愤怒的他从昏庸的哥哥那里得知一切，便用自身的黑魔法自杀，以使自己成为不死的吸血大魔王，临死时他诅咒凯纳斯王族永世受到魔怪的侵害。

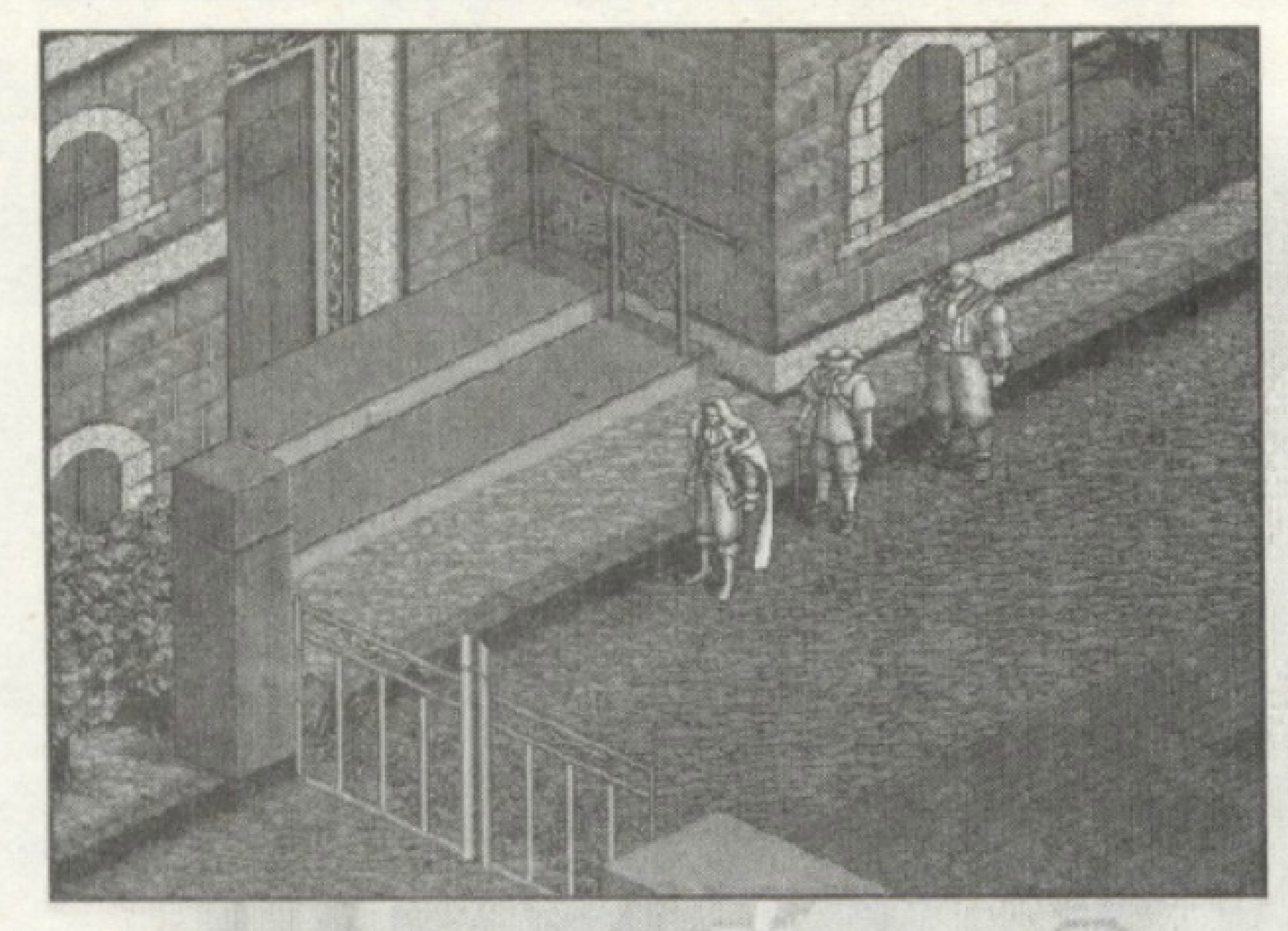
杰斐士听到这里才明白，原来米娜公主是因为受到吸血大魔王的诅咒才得的怪病，库图说米娜就是当初王弟的妻子依莎贝塔的灵魂，经过五百年后复活再世为人的，既然卡菲斯对她一往情深，虽然他在一场光明与黑暗的较量中被正义的大力勇士封印了，但他的诅咒仍在起作用，他藉着自身强大的魔力不断地探寻妻子的魂踪，当他遥感到妻子已再世为米娜公主后，便派遣魔鬼使者吸了公主的血，使她沦为魔族的一员，当他有朝一日解开封印后，就可以和她重新结合了。

在听完库图的剖析后，杰斐士大声呐喊，希望这一切不是真的，可库图的先知能力是准确权威的，他又不得不信。库图说拯救公主的唯一方法，就是将大魔王扼杀在封印中，只要卡菲斯一死，公主就不会朝魔鬼的道路上走了，而卡菲斯目前就在卢纳城地底的某个角落中。乔治接着向库图讨教解除兽人族封印的方法，库图让三人先帮忙除去附近的双头女蛇妖。于是三人离开房间往村南找到蛇妖，将它斩除后返回长老家与库图再次交谈，库图传授给三人解除封印的魔法。

别过库图长老，三人按原路返回兽人族部落。在与



普塔对话后，三人施法破除了兽人们身上无形的枷锁，使他们恢复了自由之身，也恢复了祖先一脉相承的魔法能力。在兽人族长老用魔法解除了山洞入口处的封印后，长老将族中的三件宝物送给了三人。此地的事情已



作了结，三人便行往村西南，通过传送点返回了比兹山。

从原路返回卢纳城，杰斐士决定先赶往王宫探望国王和公主，稍后再与乔治和西蒙在酒馆碰头。刚进到议事厅，就听见大臣库尔布正在向国王报告自己的死讯，当国王看到杰斐士又出现在面前时，才从无限的悲伤中解脱出来。杰斐士向国王询问起公主的情况，而一旁的库尔布却在两人交谈之际不动声色地逃走了。杰斐士觉得库尔布的行迹神态很是可疑。就在这时，教皇和大臣格鲁森来到了议事厅，格鲁森说起最近监视库尔布的情况，发现他府中有鬼怪的行踪，教皇也察知库尔布在与魔鬼勾结一气……

杰斐士举步进入酒馆，向西蒙和乔治谈起了大臣库尔布的诡异迹象，三人决定去库尔布府展开调查。来到大臣府门前，三人合力打败了四名家丁，进入大门又遇到两股家丁的阻拦，先后将他们收拾干净后在里面的大厅中见到了库尔布。库尔布突然现出了沉默之神的本身，在一场艰辛的苦战后终于将他放倒，库尔布才招认骨家中妖龙和沉默之神的埋伏，都是他奉命在那里安排的。就在三人逼问事件的主谋者之际，库尔布突然喉咙发痛，闷叫一声倒地气绝，又一条线索中断了。

走出大厅见到等候于此的教皇和格鲁森，格鲁森飞身去王宫禀报这里发生的事情，教皇则交给众人另一项艰巨的任务——在东北方向有一条被封印的巨大蟒蛇，它的腹中藏有一根圣魔导杖，常在夜晚的时候通过蛇嘴发出强光。只要能将圣魔导杖取回来，他就有办法施法，解除公主和乔治的疾病。三人闻言大喜，转身离开大臣家，进入卢纳王宫去见国王。刚进门口就见大臣格鲁森慌张地跑出去，与国王交谈才知格鲁森的妻子病重，已经告假回家了。三人离开王宫，从城东北进入波立克森林。穿过修维利亚牧场后，由东方进入安弟斯森林，在渡口边杰斐士向摆渡者克拉克问好。克拉克说他的船如何也驶不到对岸去，好象是受到了魔鬼的诅咒，如果能够找到寄生草的话或许可以解除船上的诅咒。

勇诛蝠王平血恨
悲灭剑魔了前情

三人回到卢纳城，去纳西昂街的药店买寄生草。店主傅斯说寄生草是一种奇特的药草，城中早就缺货了，只听说在魔法沼泽里可以采到，只是那里根本无法进人。三人出药店来到罗维森特街，从东南角来到城郊，在维勒家见到努蒙克，并向他询问进入魔法沼泽的方法。努蒙克说在他小的时候曾经去过那里一次，说完便将一把寄生草扔在了众人手中，真是得来全不费工夫！三人返回渡口，将寄生草交给克拉克之后，上船驶入了安弟斯河。船行至河中心，克拉克现出了双头女蛇妖的原形，众人再次将它挫败后，西蒙自告奋勇将船驶到了穆法克森林。

从穆法克森林进入长眠森林，在几个树穴前遇见了樵夫略得森，得知前方有吸血蝙蝠王出没，他的几个同伴已被捉走了。就在这时，乔治的嗜血症又发作了，杰斐士劝他暂时忍耐。三人继续往前方行去，从一石洞进入死亡沼泽，（也许有的玩友以为这里的路已经死了，其实是有路通往沼泽对岸的，先尽量将杰斐士往左下角移动就可以发现一条看不见的通道了。而后再象一个十足的瞎子左右前后地摸下去，就可由一条唯一的出路到



达对面了，象这样烦人的迷宫在后面的血河沼泽还会出现）在由一条秘道走出死亡沼泽后，众人刚登上前方的陆地，就听到了巫女凯蒂的呼救声。只见一名女子踉跄着狂奔而来，一只硕大的蝙蝠在后面穷追不舍。这时乔治闻到了一股熟悉的血腥味，被吸过血的伤口一阵剧痛。原来当初遭遇的那个女子就是这只吸血蝙蝠王变化而成的，乔治怒火中烧，抢步上前朝追来的蝙蝠王一剑刺去，蝙蝠王中剑倒地，身形却须臾不见。空中发出蝙蝠王的大笑声，原来蝙蝠王的肉身虽被乔治破去，而它

的魔魂已与乔治的灵魂相融了，于是杰斐士和西蒙决定出手打败乔治以拯救他的灵魂。

打败了乔治后，杰斐士大声呼唤着乔治的名字，乔治在千呼万唤中终于醒了过来，知道自已的人性虽暂时压制住了魔性，但不久还会再度发作，于是他请求两人杀了自己。杰斐士含泪鼓励他坚持下去，西蒙也发誓再也不与他吵架了，全力保护这位苦命的兄弟。乔治万般绝望中不忍痛苦的折磨，挥剑切入自己的腹中。

在悲伤的心情中，杰斐士、西蒙和凯蒂将乔治的尸体掩埋了。凯蒂自我介绍说是费罗家族第七代巫女，为



了研究魔法衣而来到长眠森林寻找药草，在遭遇了吸血蝙蝠王后恰得乔治相救才摆脱了险况。这时众人才感到乔治的勇敢和可敬，也许在他死后，人们才能真正地了解他。在凯蒂的询问下，杰斐士说出了寻找封印巨蟒的事。凯蒂说圣魔导杖是一把很有名的魔杖，有了它几乎没有办不到的事，她决定带领两人前往铁索桥的对面去找巨蟒。

前行来到索桥山洞口，洞口已经被魔法封印住。于是凯蒂以费罗魔法世家第七代魔法少女的身份施起咒语，破除了洞口的封印。三人进入洞中，踏上索桥台阶攀到了双峰坎布拉索桥，在索桥和山洞中迂回缠绕，在一处后山崖遇到小弗得，与之交谈后可向他买一些物品道具。继续前行，过索桥进入蝙蝠王山洞，穿过去进入巨蟒山洞。在山洞中绕到中心，通过台阶来到下一层，从中心再绕进外围尽头入口，在密室内见到倚剑而立的剑魔。

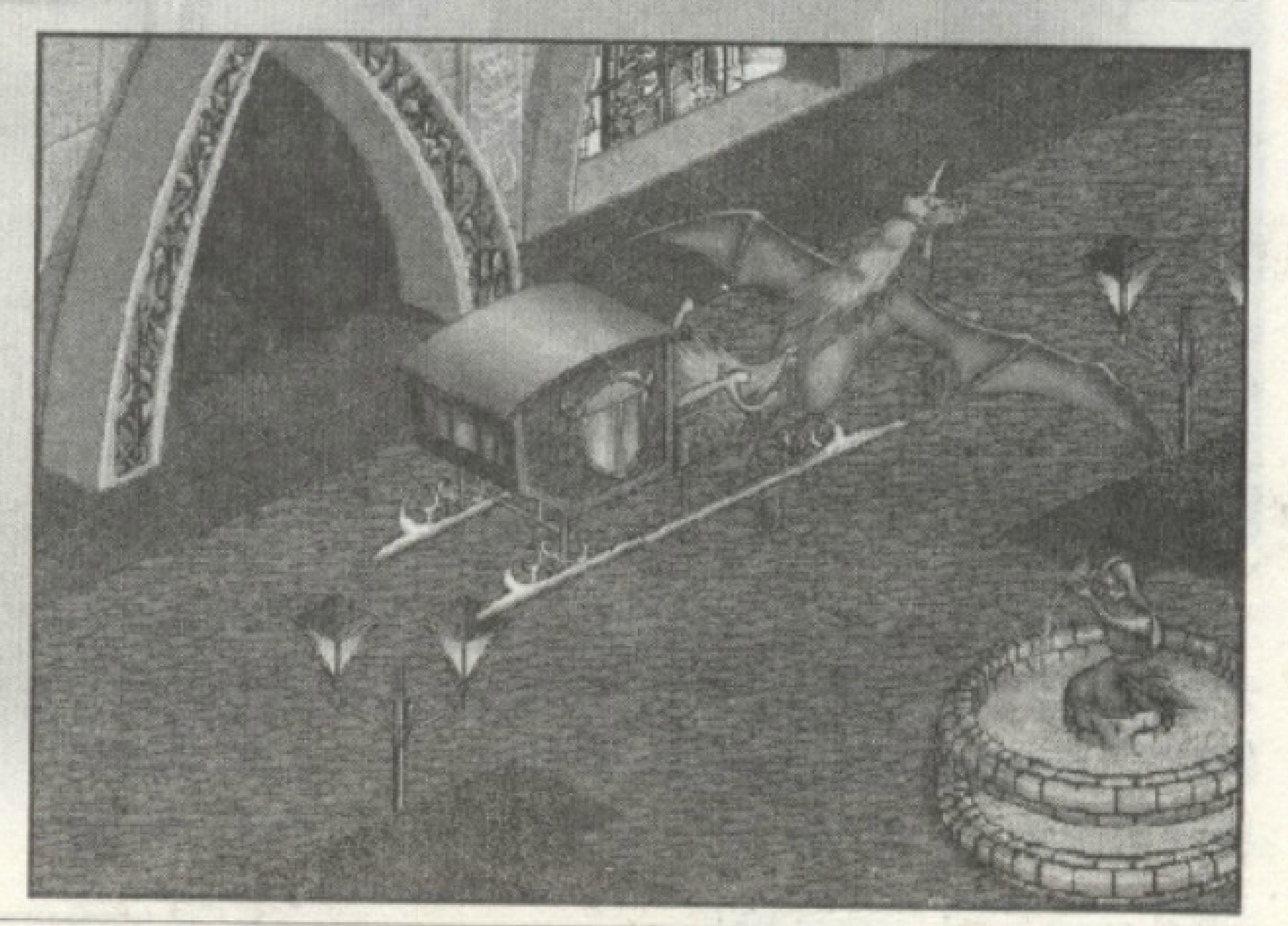
与剑魔交谈后得知，原来他前身曾是卡菲斯手下的一员大将，被卡菲斯杀死后变成了剑魔。他因为魔鬼般永生而痛苦不堪，又因为厌倦了魔鬼的生涯而盗取了卡菲斯的圣魔导杖并躲入蟒腹中，原本以为魔杖能够解脱自己，然而一用之下却什么效果也没有。他还说凯蒂在五百年前是他的妻子，名叫凯洛琳，而他的名字叫琼斯……当众人合力打败了剑魔之后，在琼斯的请求下，凯蒂含泪祭起魔法杀死了前世的丈夫琼斯，使他的灵魂得到永久的解脱，杰斐士从地上拾起了圣魔导杖。

出了蛇腹，众人来到冥王像的底部。从一道木门中回到索桥洞口，经由死亡沼泽、长眠森林、穆法克森林、安弟斯河返回了牧场，再由此按原路回到卢纳城内。三人马不停蹄地奔到教堂去见教皇，在将圣魔导杖交到教皇手上后，教皇突然飘升在半空中，发出一阵长笑，说主人卡菲斯的封印就要被除去了。原来教皇是魔怪假冒的，他本是卡菲斯的守护神，是魔界的第二把手——梦神！他一次次地提供假情报给杰斐士，就是要让海盗、魔鬼和剑魔等势力来铲除他，他就是咒死大臣库尔布的主谋者！

魔王一死成去梦
佳人再见是欢颜

梦神携带着圣魔导杖离去后，被他召唤而来的大法师出现在教堂中，于是众人决定速战速决，以争取时间阻止梦神解开大魔王的封印。杀败了大法师后，教堂外的梦神已和捉来的米娜公主已乘上天车腾空而去。三人急忙赶到阿波罗大街，在太阳神雕像底部听到了梦神得意的呼唤声。三人由底座进入大殿内，见到了光辉四射的圣母玛丽亚，杰斐士等人上前参见圣母，圣母说起五百年前王族兄弟间发生的惨剧，当初抚养他们的母狼知道后夜夜啼哭，忧郁而死。虽然已沦为大魔王的王弟为这位“养母”在大殿中立下了雕像，但母狼的灵魂深处对两兄弟自相残杀的担扰从未停止。五百年来，她的灵魂还不断地从雕像眼中流出泪水来。起初流的是眼泪，后来流的竟是鲜血，是慈母的血泪啊！圣母说五百年来的恩仇就将在三人的手中得到了结了，但要挑战地下魔城的众妖魔，必须先经过她这一关，只有胜了她，才具有向梦神及大魔王挑战的能力。

于是三人上前齐力战败了圣母，圣母伸手在地中央划出一道圈符，三人踏入圆圈被传送到了冥王通道底





部。从迷宫的正北方进入梯道来到冥王像的底部和腹部，继续攀上去到达胸部和头部。穿过舌桥，由此穿过哈森密道走出了冥王雕像。三人往北来到恶魔宫殿门前，发觉大门已被封印住了。这时圣母出现，提醒众人解除门上的封印需要肉灵石和魂灵石，而这两颗灵石就在冥王雕像的左右手上。于是众人返回冥王雕像的胸部，往两侧行至通肩处，见道路被几尊雕像阻住。凯蒂说有一种腐食虫可破解巨雕封印，它们通常生活在沼泽地带。于是三人由哈森密道出了冥王像，往西越过幽灵酒店来到血河沼泽，从沼泽中觅出一条秘道进入沼泽中央，这时那个假罗马教皇的幻像出现在空中。杰斐士斥问他抓走米娜的缘故，那幻影说要解开卡菲斯的封印光有圣魔导杖是不够的，还要借助以前妻子依莎贝塔，也就是现在的米娜，用爱情的力量使他的灵魂复苏，这样卡菲斯就可以重生了。在幻影的呼唤声中死神出现在众人面前，三人毫无惧色，在合力消去死神一万余点生命值后，往左登上一小块陆地，从上面出现的宝箱中取到了腐食虫。

按原路返回冥王像胸部，往两侧通肩处使用腐食虫化掉雕像打开通道。在冥王右手打败右护魔得到魂灵石，在冥王左手打败左护魔得到肉灵石。（两个护魔的生命值都比死神还高，尤其是左护魔，有数万点生命值，当初没好好练功的玩家在这里可要吃点苦头了！）三人返回恶魔宫殿前，凯蒂飞身上前将肉灵石和魂灵石分别嵌入门上方的雕像眼中，然而大门却没有一点反应。凯蒂想起魔法书上的记载，猜想一定是恶魔在众人去取肉灵石和魂灵石之际，重新用人柱仪式的魔法封印了大门。所谓人柱仪式是用活人的身体来封印大门，而灵魂则加入了魔鬼的行列到处飘荡。只要能根据大门上的人柱幻像去寻找人柱的灵魂，并将它消灭，就可以解开大门上的封印了，于是三人决定去寻找人柱幻像上的灵魂。

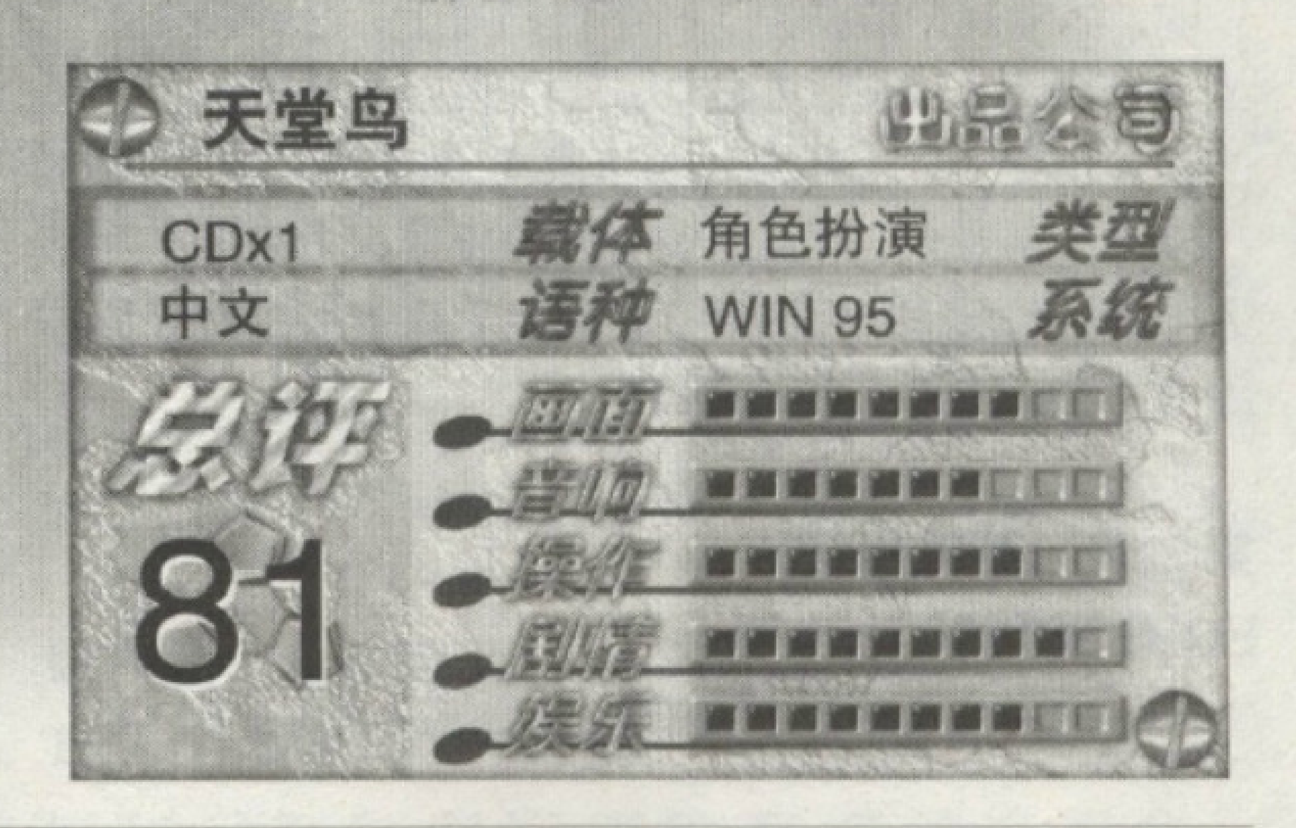
来到黑暗之街，进入一座将军府，凯蒂说台阶上的大将军有形无体，形状与恶魔宫殿大门上的幻像一模一样，正是要寻找的人柱灵魂。于是众人又是一场鏖战打败了两万余点的大将军，解除了恶魔宫殿大门上的封印。返回广场进入恶魔宫殿，在其中见到了梦神和米娜，杰斐士大声呼叫着米娜的名字。梦神说他已解开主人卡菲斯封印的大部分了。这时卡菲斯已能开口说话了，米娜正高兴地与他交谈，而对杰斐士的呼叫无动于衷，一再向众人重申自己是五百年前的依莎贝塔。凯蒂知道米娜公主的思想还停留在五百年前，是卡菲斯在不断用他的声音迷惑她，让她复苏从前的记忆，因而对杰斐士感到无比的陌生。万般无奈中，杰斐士等三人决定以最后的战斗来了结这一场劫难和苦厄！

在打败了梦神的幻像（两万余点）后，梦神的真身再度出现。将他再次杀败后，梦神以最后的法力解开了卡菲斯身上的封印。大殿上回荡起大魔王恐怖的笑声，三位勇士为了公主，为了遭受不幸的卢纳城，也为了捍卫基督主的尊严，凝聚了他们所有的力量与魔法，与刚刚苏醒的卡菲斯展开了血战！

打倒了卡菲斯（三万余点）后，米娜在杰斐士的呼唤中恢复了意志，刚才的情形在她的脑海中逐渐模糊，就象是大病初愈后从一场可怕的梦中醒来……

情结与恩仇
浪漫与孤独
在狂歌后的夜晚我触摸真主的存在
邪恶的衍生也是出于真诚与爱
痛苦的抉择后
悲伤与怀念左右我的思想
我在封印之余的空虚里寻找
一个挚爱的灵魂
如果不能寻回温暖与过往
就让我毁灭吧
让我带走过去　带走孤独　带走邪恶
给耶和华一份虔诚的忏悔
给人间一个美妙的天堂

——献给大魔王卡菲斯



天堂鸟	出品公司
CDx1	载体
角色扮演	类型
中文	语种
WIN 95	系统

STARCRAFT

星际争霸（下）

辽宁 侯毅

ZERG 族（EPISODE II）

第一关：废墟之间
AMONG THE RUINS

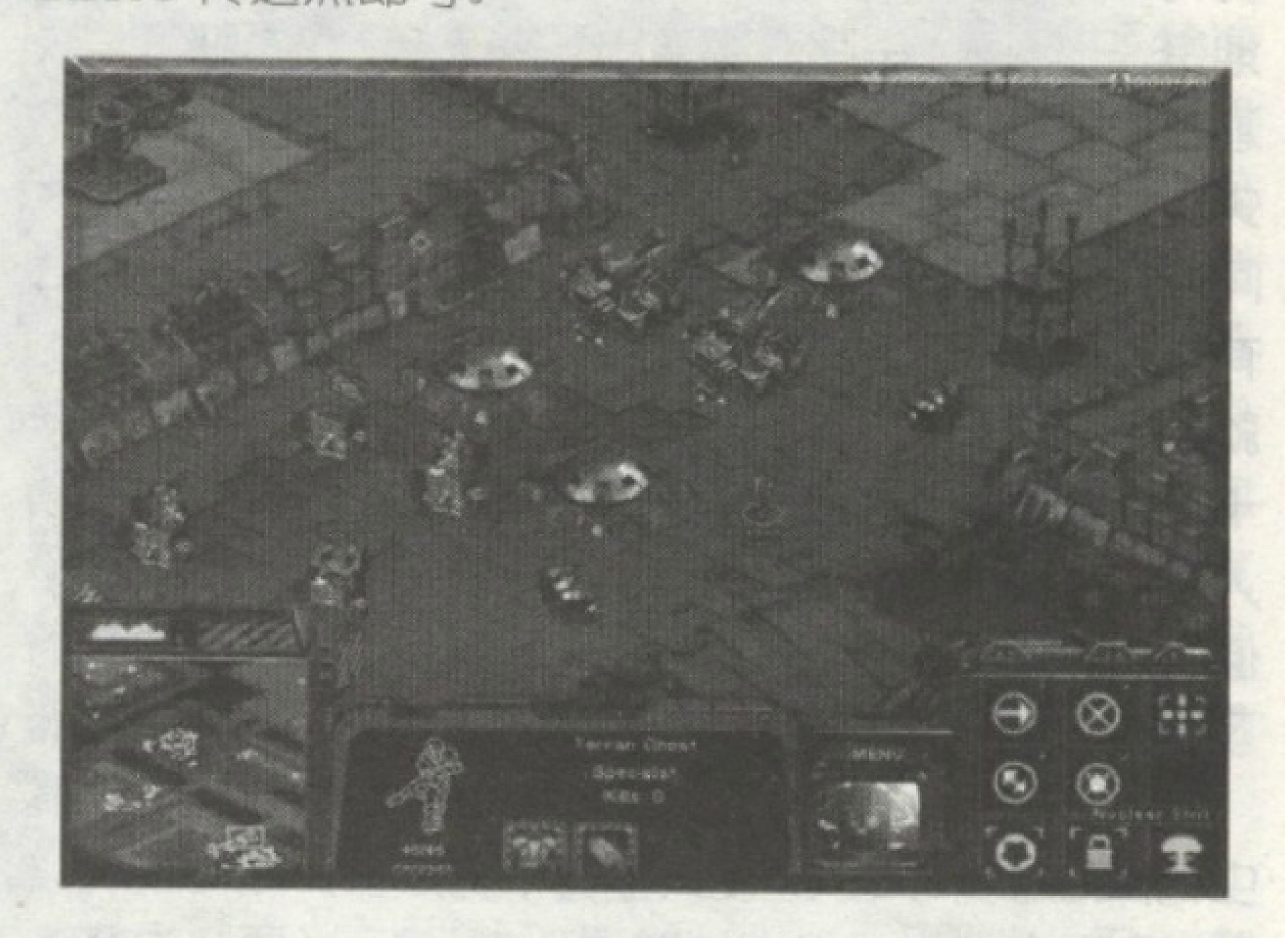
这一关主要是训练玩家的基础技能，在这里需要建一座孵卵池，一座蛇巢（HYDRALISK），并保护蝶蛹（CHRYSALIS）的安全。

战役开始，派雄虫（DRONE）去开采水晶，并让孵卵所（HATCHERY）孵出更多的宿主（OVERLORD）和雄虫。在火山口建一个集气站（EXTRACTOR）采集气体，这时你会发现那只雄虫不见了。是的，在 ZERG 族中雄虫是用自己的身体来构造建筑的，所以不及时用孵卵所生产的话，它们会越来越少。接下来建一个孵卵池（SPAWNING POOL），再建蛇巢，并用之研究肌肉组织（MUSCULER AUGMENTS）和脊骨（GROOVED SPINES），成功之后就可以来孵化蛇虫（HYDRALISK）了，它的攻击力要比蛉虫（ZERGLING）高出许多。当兵力充足后再建进化房（EVOLUTION CHAMBER），研究肢甲的防护、进攻力。如果这时你发觉地盘不够用，在基地的边缘建几座殖地站（CREEP COLONY），它可以增大你的营地，一切准备工作理顺后，就可以多盖几个孵化所大规模地生产蛉虫和蛇虫了。当准备了近五十只时，可将其分成两路，一路直接攻上，在地图中上有个飞机场无人防守，先摧毁它，然后从左翼攻入右上角的敌人兵营。另一路往右边冲过去，在荡平了右下角的少量敌军设施后，径往上冲，两股部队前后夹击，使敌人陷入被动局面，在清除了地图上所有的敌军及设施后即可过关。

第二关：英雄出行
EGRESSION

这一关的任务是将蝶蛹护送到右下角的传送点。

在这一关我军可以生产新的兵种了。首先在火山口建一集气站收集气体，建研究室（SPRIE）来提升飞行攻击力和护甲的等级，接下来可以生产默龙（MUTELISK）和酷鞭（SCOURGE）了，当囤积四十只作战单位后（各兵种要尽量均衡）一起出发清除沿途的PROTOSS敌人，最后在六只猎手（HUNTER KILLER）的护送下，由雄虫将蝶蛹送到右下角的 ZERG 传送点即可。



第三关：新的王权
THE NEW DOMINION

这一关的任务是保护蝶蛹并歼灭所有的TERRAN敌人。

首先建一座集气站，再将孵卵所提升为窝（LAIR）并研究一下遁地功夫。造蛇虫和蛉虫都埋于蝶蛹附近的地下，再生产大量的默龙和酷鞭。先派几只默龙往北方火力侦察，发现TERRAN营地在东北角火力较弱。当积累了五十只作战单位后，各兵种相互配合，集中往东北角的敌军营地突破。由陆地的蛇虫来攻击士兵，酷鞭和默龙攻击建筑。在消灭了东北角的势力后，由大本营再补充一下兵力，并将我军营地往地图中心拓展，那里

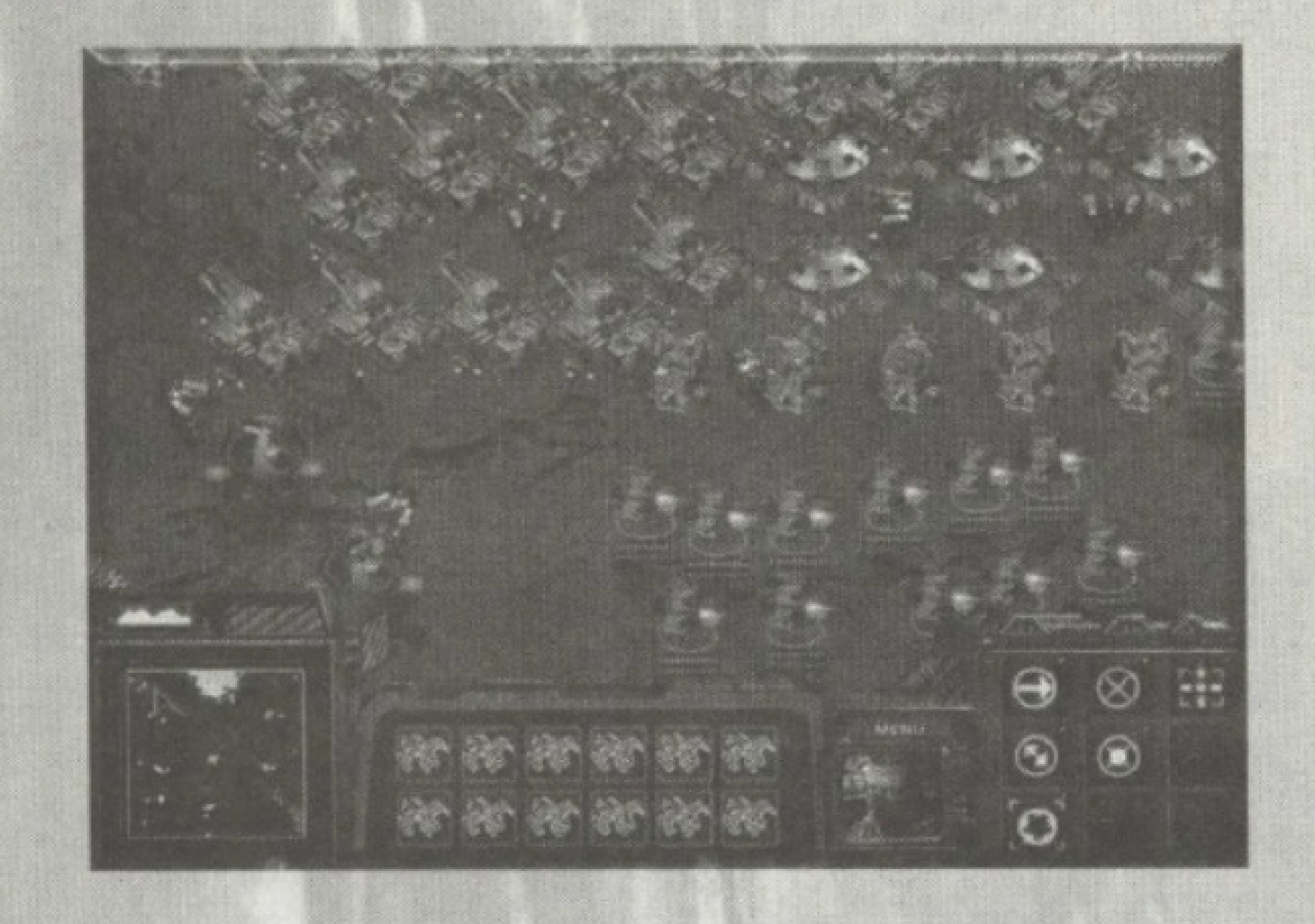
有个水晶矿。稍作整顿后再鼓士气继续往西北营地疾冲，将那里的所有建筑清除干净后顺利过关。

第四关：大敌当前
AGENTS OF THE SWARM

这一关一开始的任务是保护蝶蛹十分钟，完成这个任务并不太难，玩家用开始所给的兵力应该很轻松地捱过十分钟。所以应把主要的精力放在建筑的营建和生物进化的研究上，以为后期战役作准备。

首先建一个进化所（EVOLUTION CHAMBER）研究肢节甲壳，建一孵卵池后，窝可进行三项进化研究。雄虫可以建造王宫（QUEEN'S NEST），进行有关女王的三项研究，接着窝就可以孵化女王和默龙了。十分钟后，蝶蛹孵育完成，新增了消灭RAYNOR营地指挥中心的任务。

好，在建筑了六七座孢子营后，你开始大批孵化各兵种的阿虫阿鸟们。在各兵种混合生产达六十只单位后，你精心地安排它们向右上角的TERRAN营地发动进攻。用女王的魔法对付TERRAN的围攻坦克和机械巨人有奇效，而默龙们则对防空发射架展开攻击，蛉虫和蛇虫们则集中消灭敌人的指挥中心。



第五关：孤胆豪杰
THE AMERIGO

这一关任务是带着KERRIGAN到超级计算机控制中心。

本关一开始先将KERRIGAN和众猎手移下台阶，纠集下面的蛉虫进入左下的大门。注意右面墙上会出现两挺机枪扫射，不要恋战，只快速地闯过去就行了。如果速度够快的话，在这里不会有任何伤亡。而后往右上台阶，干掉一名士兵。右进大门干掉四名陆战兵找到第一个传送点。往前进入大门，不要理会那些平民



（CIVILIAN)，再进一道大门下台阶。这时往右是一条狭长的走廊，左方平台上有不少士兵居高临下地把守着，而在走廊尽头又有四五名士兵把守，所以这时务必要使队伍疾速往走廊的另一端跑去，在路上耽搁的时间越久牺牲也就会越大。闯人尽头的一道大门，门内又有五只机械巨人在那里站成一排，真的是雪上又加霜，你这时只有掩头逃窜的份儿了，在这里队员的伤亡会很大的。好在终于来到了拐角处找到一处楼梯，援梯而上，那些机械巨人就象是影片《机械战警》中的机械战士一样没有爬高的能力，我们暂时摆脱了凶险的逃亡。

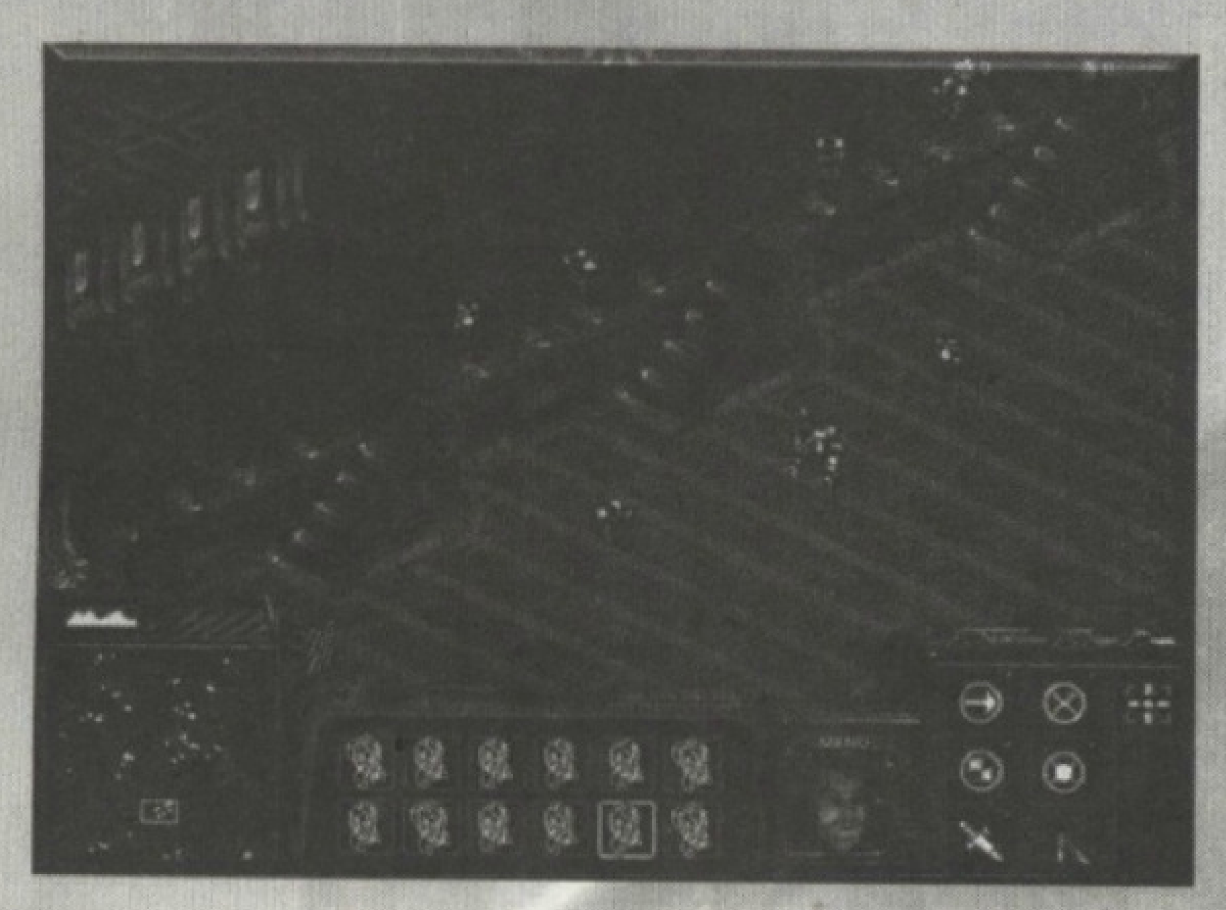
稍喘一口气，快速掠过前方的拐角，那里的地上倏然出现了五挺机枪向队伍扫射。还好它们貌似凶狠却很薄弱，派出两名猎手就轻松搞掉了。往前方进入一道大门，大厅中有两间牢房，里面关押着一批伙伴。当我们出现时，在平台上有几名士兵忽然向牢房里扫射，你的小队立刻扑上去将其歼灭。踏上前方的机关，两个牢房的大门打开了，那群蛉虫加入了队伍，可惜那些硕大的RHYNADON却不听你的调遣。这时你很清楚凶险就在前方，让队伍快速绕过拐角冲往前方(让KERRIGAN跑在最后面)。果不其然，刚过拐角就遭遇了十一名陆战兵和三座炮塔的攻击，于是你带领队伍开始了闪电似的突击。

摆脱了这次危机后，从前方平台下到一层，在台阶的对面找到一扇紧闭的门。这时在前面大厅内左边有一群驻守的士兵，不要去招惹他们，快速闪人右前方的一间屋内。不料于瞬间所有的门都关闭了，于是你和小队冲上平台，迎战一群士兵和两座炮塔。在踏上平台上的两个机关后，基地内所有的门都被打开。返回台阶处进人那道大门，右上平台解决掉三名火焰兵一座炮塔，再通过一个传送点传到地图正左的区域。这时不要往北边闯，往南下台阶拐过走廊，冲过平台上的炮塔火力封锁，让KERRIGAN踏上最后一个BEACON即可过关。

第六关：暗黑武士
THE DARK TEMPLAR

这一关的任务是消灭所有的PROTOSS族人侵者。

建一座孵卵池后，将孵卵室升级为窝（LAIR），并建几个殖地站扩大地盘。在造出少数的空中部队后，派往地图正左抢夺那里的水晶矿。稍后再派三只守卫者和十只蛉虫抢攻地图右上角的水晶矿，这时会有少量的PROTOSS部队往我军营地附近迁徙，甚至将营房盖到了家门口，于是你派出少量蛉虫围歼之。



PROTOSS族好象随时掌握我军的情报，派出不少兵力往右上角增援。我军这时虽已有了左、上、中的几个水晶矿，可它们的储量都不是很大，这样右上角的那个矿藏就显得异常重要了，务必要将它占为己有。

大本营那边这时又建了王宫和研究室进行研究，再将窝（LAIR）升级为巢（HIVE），这时就可以均衡地生产各个兵种了。当夺下右上角的水晶矿后，派雄虫在那里建筑基地，采集能源，并发展我军的兵力。这里与PROTOSS右下角的营地极为接近，在调兵遣将上也有很大的便利。在几次火力试探中，你已清楚地知道这时敌人的军队已发展得极为壮大，必须积蓄一定的兵力才能与之抗衡。所以在先期不要随意进攻，造成无谓的牺牲。当你的混合兵团能有四五十只的兵力时，再图进攻敌人的主营地。

终于发动总攻了，你将队伍平均地分成两拨绕到敌人营地的西北侧，从左右两个斜坡同时往上攻击，正是见兵杀兵，见桥拆桥。利用默龙和蛉虫攻击具有空中防御力的单位（如：PHOTON CANNON等），而利用女王的魔法来消灭地面上的士兵。在消除了所有的PROTOSS族军事力量后，本关又加入一个新的任务，让KERRIGAN一个人去地图中心接受TASSADAR的挑战，于是你将KERRIGAN载入一只宿主（OVERLORD）中到达中心的空地。在与TASSADAR进行了一番对话后，本关也随即结束。

第七关：剿灭

THE CULLING

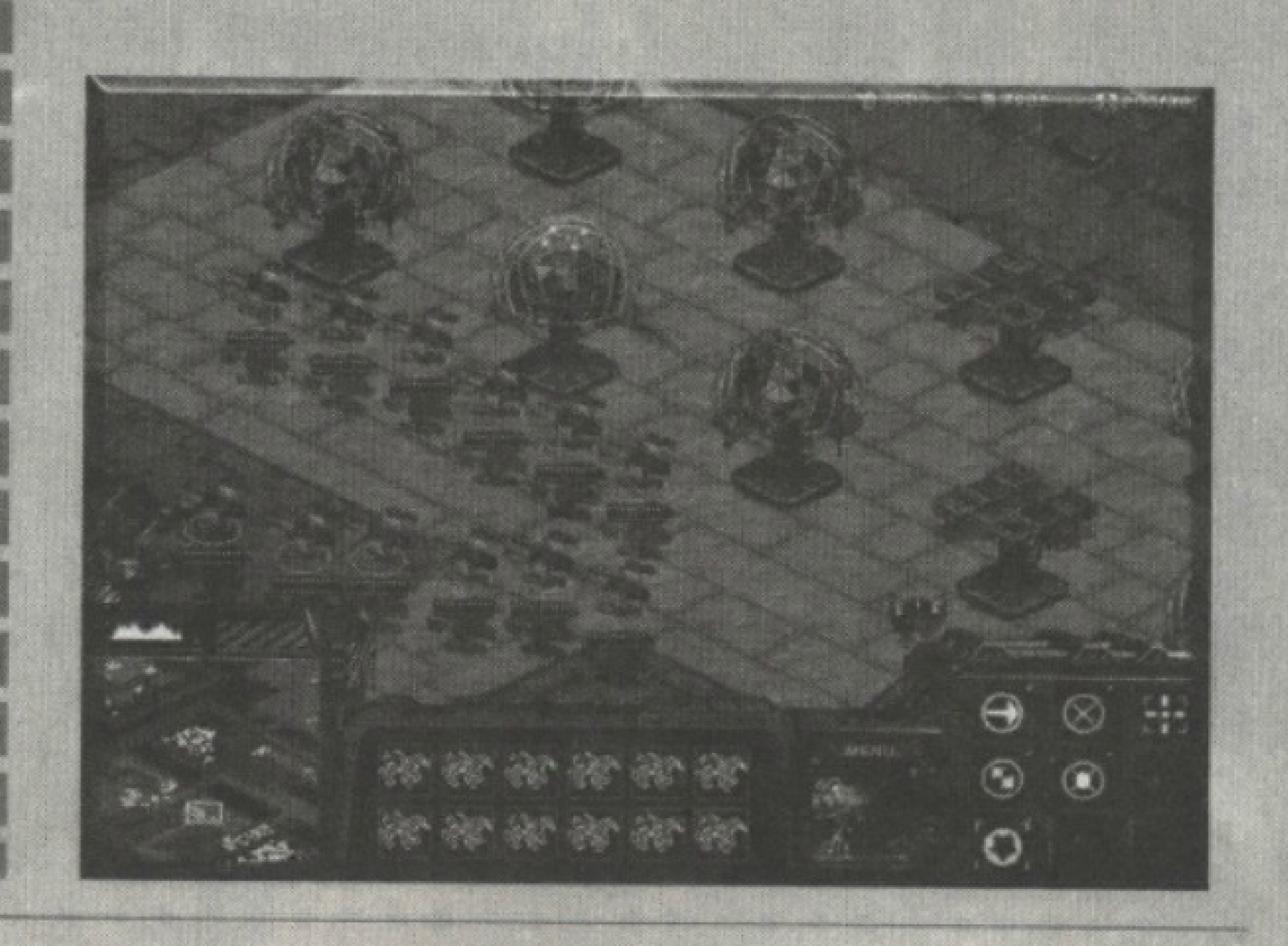
这一关的任务是消灭所有敌人残余势力，本关是同种族之间的战争。

战役的开始，我军的空间异常狭小，并且也没有自己的营地。先挑北边最近的一群敌军开战吧！在夺取了那里的营地和矿产资源后，我军的地盘显得宽敞多了。安排好基础物资的生产后，你建了几个殖地站发展营地，并在此基础上建了孵卵池和孵育室。将孵育室升级为窝，再建研究室和王宫开展科技进化研究。接下来可将窝升级为巢，这样就可以生产魔法攻击力很强的女王了。让雄虫建造污染者（DEFILER），进行各项技能研究，完成后即可生产拥有三大魔法能力的污染者。

当你的兵力囤积在二十余只时，便率队向右侧山坡上的营地发动进攻。用女王的魔法攻击敌人的雄虫和陆军，用污染者散布瘟疫干扰敌人的防空力量，用蛇虫进攻敌人的建筑，稍顷就顺畅地取得了胜利。这时敌人剩余的四个营地分别派出散兵游勇向我军营地发动偷袭，于是你调兵回防并布置了更强的空中防御力量。接着你派兵进攻正左前方比较薄弱的敌军营地。那里的兵力虽少，却都是升级后的孢子营（SPORE COLONY），空中战斗力很强。你派污染者和蛇虫载人宿主，在默龙和女王的掩护下强行登陆，经过一番魔法与力量的较量终于又夺取了一处矿藏和营地。

接下来你开始考虑对付右方的那块营地，那里的地盘挺大，但除了在山口处有一个ULTRALISK把守外，就没什么其它驻守兵力了，因此我军很轻易就取得了胜利。这时北边的那两个敌营已俨成联合之势，不用着急，这个硬馒头还是一点一点地啃吧！

由于前时的征战我军死伤较大，在下一段时期里你要重新纠集一批军事力量，囤积在北边敌军营前。此时我军已占领了四个火山和三个水晶矿，已足够生产五十个作战单位的了。一切就绪后，将兵力分作两路闯入敌营。先不要深入腹地，而是一个个地铲除地上那些凹营（SUNKEN COLONY），然后再折回来，进入狭口往左边营地掠去。在空陆配合的交战后，将陆兵载入宿



主携上右侧的山坡，进行最后的大决战。

打完了这一关，总觉得这关的地图很象是一个怪异的头像，嘴部是我军的本营，两眼是敌人的两个小阵营，脑部则是敌军的大本营，你是否与我有同感呢？

第八关：手眼通天

EYE FOR AN EYE

这一关的任务是摧毁PROTOSS基地，并且不能让暗黑武士逃走。

建好孵卵池后，先将孵育室升级为窝，再建王宫和研究室进行进化研究。将窝升级为巢，将研究室升级后我军可建狂虫巨穴（ULTRALISK CAVERN），生产新兵种——狂虫。如果这时觉得水晶不够用的话，可空运兵力到正北的PROTOSS营地攻击，那里的防守兵力并不是很大。在取得胜利后你又纠集了三十余只兵力踏入右下的PROTOSS营地，这时左上角的PROTOSS营地派出一股兵力赶来增援，不用管它，在援兵到达之前就可以集中火力摧毁这个营地的中心建筑。在KERRIGAN小姐的一段对话后，你又迅速往南撤出营地，象尖刀一样快速冲入左下角的PROTOSS营地，强力摧毁营中的中心建筑后顺利过关。

第九关：入侵者

THE INVASION OF AIUR

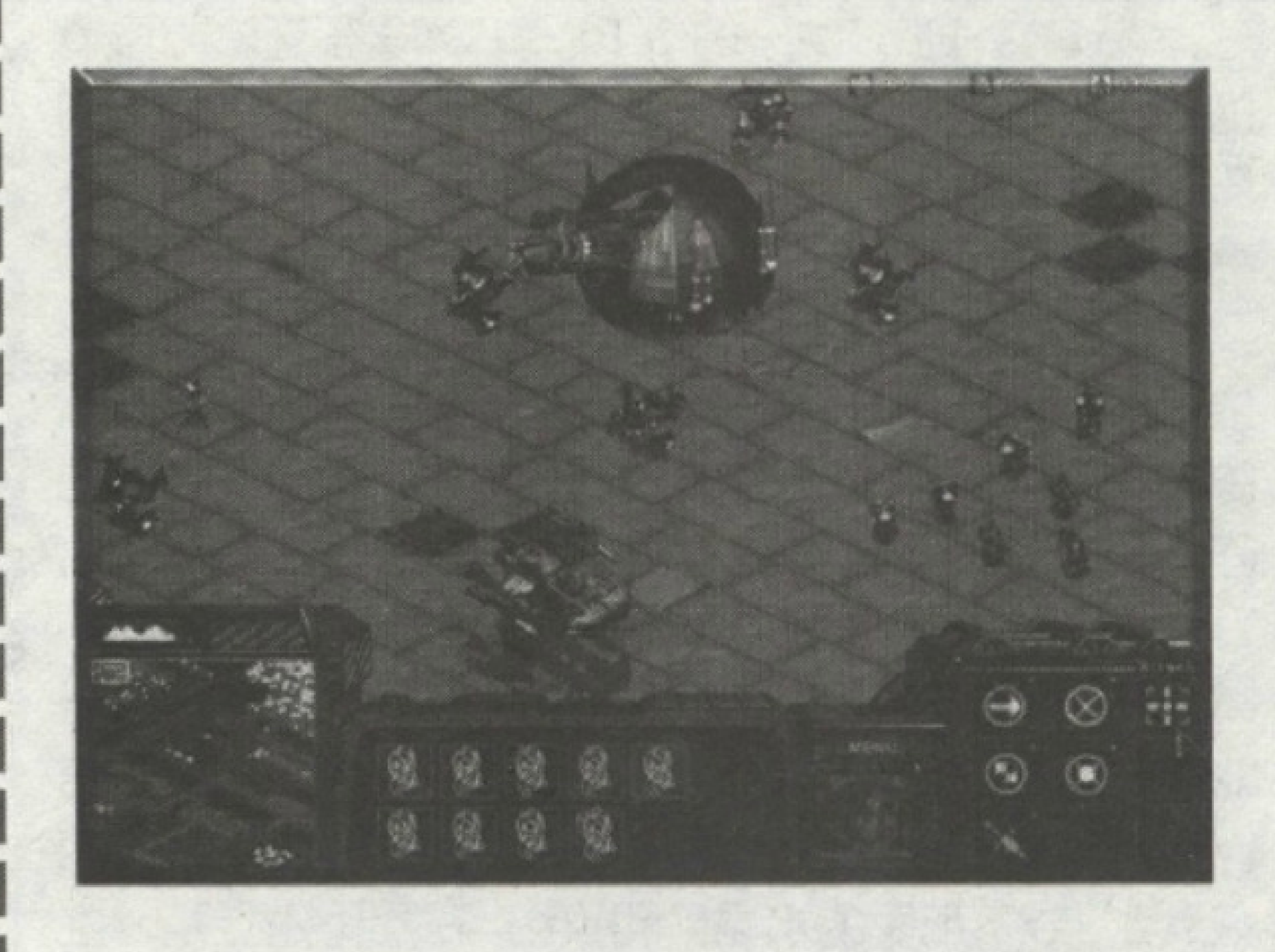
本关的任务是带一只雄虫到达地图中下的水晶结构物体处，并坚持十分钟，使开采水晶的工作顺利完成。

任务开始，先将孵育室升级，在建造研究室和王宫并进行进化研究后，将窝升级为巢，这样就可以大力发展军事力量了。稍后造三只女王、五只默龙，并将两只雄虫载入宿主。从基地的东南方向（敌人的武装比较薄弱）飞行到地图中下有水晶矿的遗迹中，让一只雄虫进入BEACON中开采水晶，另一只迅速建起孵育室开始生产兵力。而北方的主营地宜往东北方拓展，那边还有两个水晶矿，为扩展武力积储资源。另外本关的PROTOSS族力量雄厚，四方八面皆布置了强大的兵力，在战争初期不要前去招惹，以免节外生枝。只要能挡住遗迹外不时前来滋扰的散兵游勇，并在两个基地大力孵化部队就行了。

十分钟后开采完成，两个基地的所有兵力倾巢而动，在两个基地间清出一条通道，再将采得水晶的雄虫护送回西北角的BEACON即可过关。

第十关：圆满

FULL CIRCLE



打到最后一关了，想必各位玩家已积累了不少经验和心得，这一关就会让你有所发挥。这一关的任务是摧毁PROTOSS寺庙。

开战时你会发现这关的地图有些狭长，我方军营处在下沿底线的位置。初期可派兵力往左右拓展，占领东南、西南角落的矿藏，大力发展军事。当综合兵力达到五十只时，陆续将兵力囤积到地图中部的山谷前方，注意在移动部队时不要往东西两侧攻击，减少不必要的伤亡。

冲入山谷后，可看到庞大的遗迹建筑，有左右两条通路。如往左行到达庙宇的路程较长，建议右拐。从西北方向的一个路口穿出后即可找到那座金字塔形状的庙宇，那里有个高级圣堂武士把守，还有两个魔法力极高的ARCON较为难缠，在费尽千辛万苦毁掉那庙宇后，又加入一个新的任务，将一运载水晶的雄虫护送到达那座庙宇的地点，完成后就可过关。

PROTOSS族（EPISODE Ⅲ）

第一关：初经烽火

FIRST STRIKE

本关的任务是在安提阿（ANTIOCH）与FENIX会合，并摧毁ZERG族的军事基地。

任务开始我方有六名狂徒（ZEALOT）和两名龙骑士（DRAGOON），而我方营地是在西南角，那个FENIX先生就在营地的入口处。营地与这边中间有一条河流相隔，在队伍的正北方有两座小桥，附近有少数ZERG部队在巡逻。往北行去选最近的那道小桥过河，再往南折回来。移动中且战且退，队伍不会有多大伤亡。与FENIX会合后，那FENIX果是不同凡响，三拳两脚便将追上来的小股部队全部打发了，对话之后我军展开了全面的大生产运动。

与其它种族不大一样，PROTOSS在开始时可造的建筑很多，免去了研究升级的诸多麻烦，但是它们的造价不菲，并且都需要建在水晶塔（PYION）的能源供给范围之内，这水晶塔的功能和TERRAN族的补给站及ZERG族的宿主差不多，造一个可增加八个生产单位，所以要想壮大军队扩大阵营，多建水晶塔是必需的。从兵种上讲目前只有狂徒和龙骑士可以生产，其地面攻击和魔法攻击力在初期还是很强的。在此同时可建一炼铁厂（FORGE）来研究装甲和武器。

在基地内的水晶开采殆尽时，可派兵攻夺基地正北方的山坡，那里有个水晶矿，只是与ZERG毗邻，随时可能发生交战。此战若是不敌可往东北过河，击退四只默龙，夺下那里的水晶矿和火山，在那里建立基地生产兵力。俟时机成熟时可由西南、东北两营同时出兵，两面夹击将西北角的ZERG族营地建筑夷为平地。

第二关：水深火热

INTO THE FLAMES

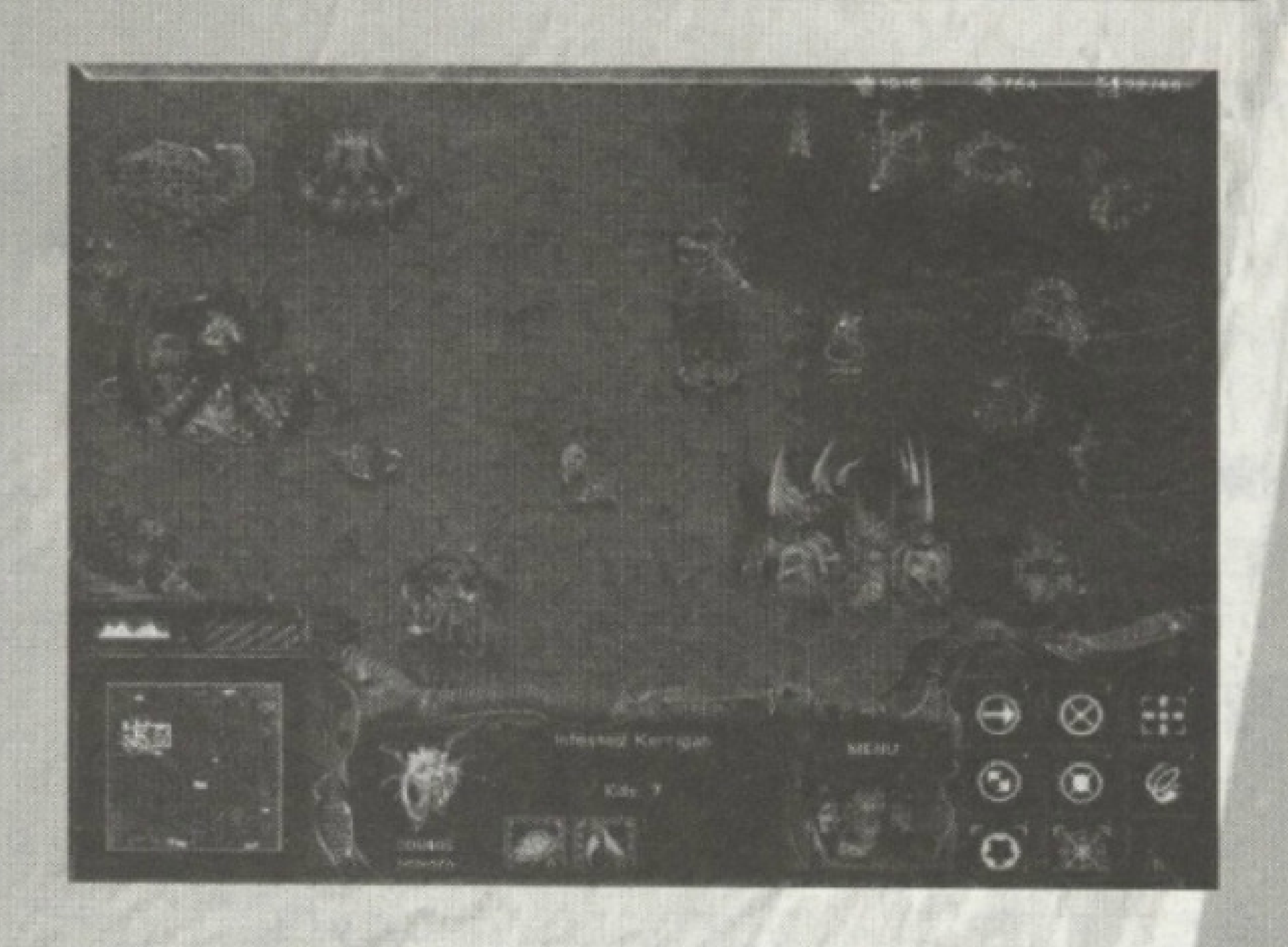
这一关的任务是分散ZERG族的兵力，使FENIX到达阵地并完成刺杀ZERG族首脑的任务。

战斗开始，FENIX在十五分钟后才能到达。首要的是进行必要的物资兵力生产，因为在开始时所给的兵力实在太少了。在火山口建一同化厂（ASSIMILATOR）、再建一门径（GATEWAY），生产狂徒和龙骑士，同时派兵攻占西南山坡上的水晶矿建立基地。十五分钟后，FINIX率领大队人马在东北方的山坡上出现，我军从西侧的两营地中调集人马，自地图中部进击ZERG族主营。在牵引过大部分兵力后，FENIX率众下山，快速掠过ZERG营地（切记不要恋战），进入东南角的狭谷中。派几名士兵断后，阻挡后面尾随的追兵，FEXIN及众士兵围攻尚在发育阶段的ZERG首脑（CEREBRATE），将之歼灭即可过关。

第三关：战之魂

HIGHT GROUND

在这一关里我军终于可以大力发展空中部队了，前提是要建一座控制中心（CYBERNETICS CORE）、进行研究后，再建星际之门（STARGATE），由它就可以造侦察机（SCOUT）了。只是这一关开始所给的资源很少，在集聚了三十单位的部队后，用一半的兵力攻往地图东南角，占据那里的水晶矿并建立一个基地。稍后从营地派出两股部队往北方挺进，注意要紧贴着西边的地图边沿过去，避免与中央的ZERG族部落发生火拚。在西北角的水晶矿处扎营安寨，那里的矿藏储量极为丰富且无敌军把守，可以好好地大干一场了！



在我军的兵力达到六十余只的时候，可由防守变为进攻，朝着地图中央的圆形坑地发动攻击。陆军从北侧斜坡攻入敌人营地，侦察机则从空中吸引敌人的火力。这个ZERG部落已进化得很高级，要集中火力摧毁它的巢，断绝敌人军力来源，再一步步清除战场。在你即将完全毁灭这里的ZERG营地时，从东北角的ZERG营地中派出了一股增援部队冲入坑地。你忙回营调集兵力，里外夹攻将它们歼灭在山谷中。之后你稍作整顿，重新布署军事力量，调集三个营地的所有兵力分别回集在东北角建筑内的ZERG营地外。这里有两个入口，分别在西北和西南，俟时机成熟，你挥军从两个入口同时攻入，于是一片血雨飞扬，连声的炮响快过心跳，惨烈的哀嚎声中响起了你的笑声。

第四关：猎获塔斯达

THE HUNT FOR TASSADAR

本关任务是找到塔斯达，并将他带到BEACON处。那个塔斯达位于地图的西北角，由JIM RAYNOR等守卫着，而东北角则是ZERG族的主营地。

战斗开始，我军由BEACON处出发，一上斜坡就在路口的ZERG小营地遭遇了敌军小股部队。一路狂奔，右拐（如往左拐会遇到更多的敌军）左绕，从斜坡下去在这里又有一批敌军埋伏在此。竭力前冲，冲上斜坡终于到达了西北角的PROTOSS营地，在与塔斯达和RAYNOR对话后，这个营地就归你调遣了。这时ZERG族已知道了消息，在返回BEACON的路上布置了大批部队，所以当务之急是扩大军力。

在开采资源的同时先建控制中心进行研究，建好星际之门后生产侦察机，同时由门径生产狂徒和龙骑士。稍后建武士档案馆（TEMPLAR ARCHIVES）从事研究，我军可生产圣堂武士，当综合兵力达到二十只时，就可以考虑出行了。由侦察机攻击敌人的默龙和女王，圣堂武士对付蛇虫，一步步打开前方的通路。注意要集中一起行动，切忌塔斯达和RAYNOR走得过快

或过慢，只要两人踏人关卡起始处的那个BEACON即可过关。

第五关：抉择

CHOOSING SIDES

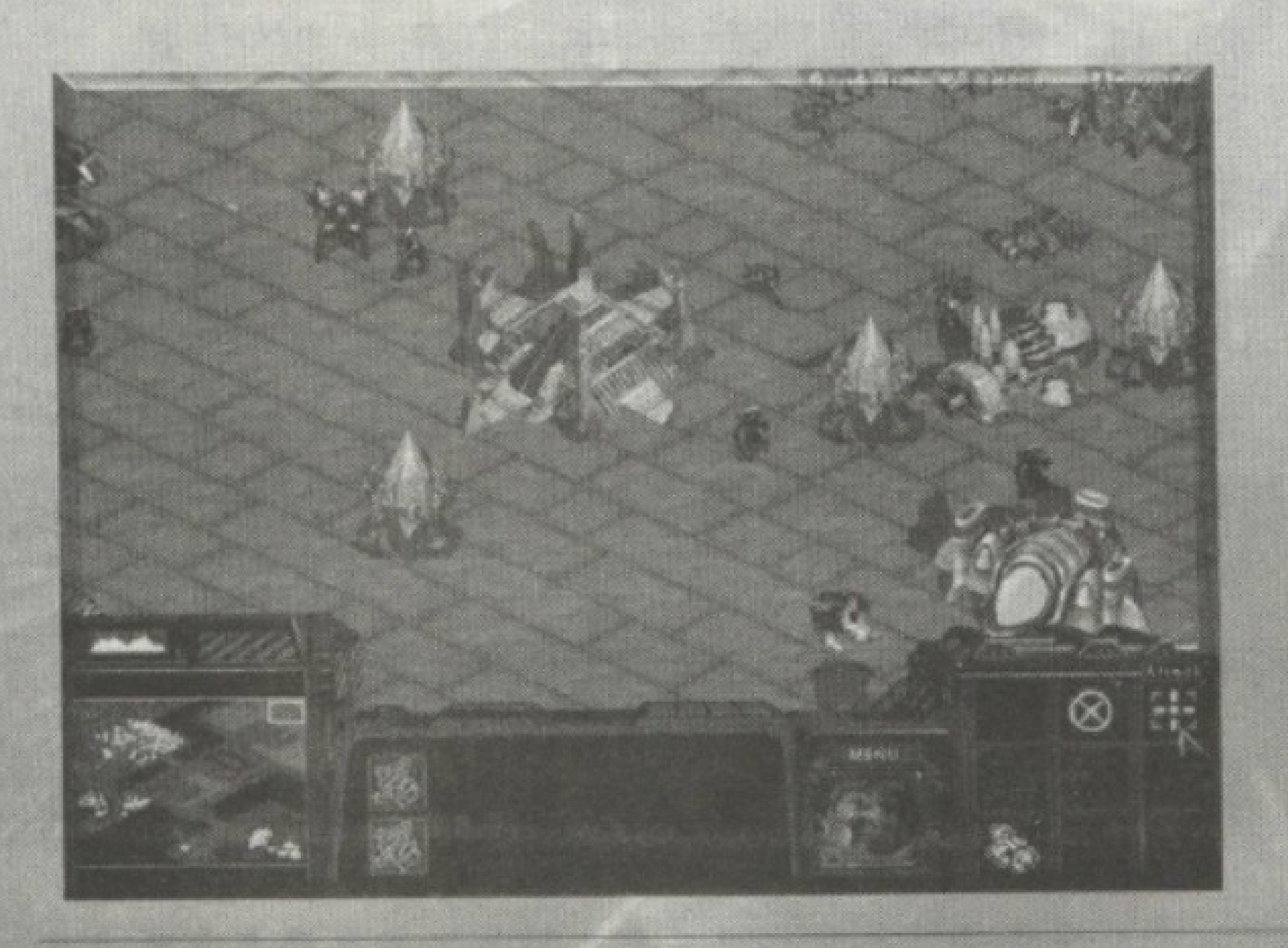
这一关的任务是带领塔斯达和两名狂徒到达东南角的现已被ZERG族占领的TERRAN族的废旧基地入口处。在通往废旧基地的路上都是熔岩地带，且左右两边皆有ZERG族基地。而且东南角处于高地，没有道路可以攀援，所以这一关一开始要大力发展空中力量，只留少量的陆兵驻守营地即可，等到了战争的中期再行发展地面力量。

战斗开始，你派兵去营地的东北找到一个水晶矿，在那里营建基地采集矿石，建FROGE来提升武器装甲等级，建控制中心研究空军武器装备。之后建机械中心（ROBOTICS FACILITY）造飞梭（SHUTTLE），用它可以运载部队。建机械科研室（ROBOTICS SUPPORT）研究战甲。接下来盖一座星际之门大量生产侦察机，大约要造三十只。什么？你说水晶不够用？派侦察机往地图东北方向搜索就可发现一废弃的TERRAN族营地，那里有大量的水晶矿。可是这时那个公爵会驾着巡洋舰带着大群的战机出现，朝我军营地发动狂攻（真不仗义）。将它们击落后，再击毁东北营地的几个导弹架，那个矿区就归我军所有了，大力发展生产吧！

真正的较量现在开始了——你将三十架侦察机纠集在东北营地前，并用飞梭搭载三十名陆兵，在战机的掩护下陆军着陆成功，在空中力量的配合下从北翼往东南的ZERG营地发动攻击。在我军部队完全切人敌军腹地后，将塔斯达和两名狂徒安全着陆到那个BEACON上，任务即告达成。

第六关：黑暗之渊

INTO THE DARKNESS



这一关的任务是营救ZERATUL先生。

战斗开始时我军包括那个塔斯达只有三人，处于地图的西北角。你指挥他们快速往右下方冲去，在走下一处台阶时遇到了大量敌军的伏击。当你接近前方的那道门时，那两名战士都已阵亡了。还好，跨入大门后在墙角又找到了五名TERRAN族陆战兵加人队伍，这时从大门处往南行还可以找到四名士兵加人。返回大门处继续前行，歼灭了五六只伏兵，往东北方向穿出两道大门。往西北上台阶踏上一个BEACON救出两名狂徒和一只龙骑士。众人按原路穿回一道大门（不要往回走过了），往东南穿出走廊，在拐角处消灭了几名敌人，往前行来到一个十字路口。

由路口往右拐，可在那里找到十数名士兵正与大群凶猛的敌军肉搏，帮助他们取胜后，队伍这时已扩大到二十余名。返回十字路口，先不要往前（西南）走，而是往右（西北）行去。在大走廊消灭了十余只伏兵后，在一台阶处又收拾掉几名守兵。踏下台阶上的BEACON，这时地图西南角的一道大门被打开了。

返回十字路口，径往前行（西南），摧毁右侧的四挺机枪抢到走廊尽头。上台阶，前行右拐进人那道刚被打开的大门，发生了一场小规模的战役。将敌人的鲜血挥洒之后右边的门也随即打开，队伍进去后找到八名TERRAN族战士加人队伍（兵种齐全，哈，哈......差点背气！）。重振士气，在继续行军时你的队伍又遇到三十余只ZERG的蛉虫和蛇虫的疯狂进攻，真是惊心动魄，恐怖之极。好在TERRAN族的火焰兵起到了很大作用，一场肉搏战很快便结束了，我军死伤惨重。

革命尚未成功，同志还须努力！我军在悲壮的音乐中迈出坚韧的步伐，也不知是走向胜利还是死亡。前方已没有伏兵，只是在尽头的BEACON处发现了六个机枪塔，你反应迅速，忙派出两名士兵快步冲向那个BEACON。在机枪声中那两个士兵倒在了血泊中，可他们还是在最后一刻踏到了那个BEACON上，替我军打开了身后的一道大门，多么好的战士啊！你们永远活在俺的心中，阿门！

折身进人那道开启的大门，在那个BEACON处终于找到了千寻万觅的ZERATUL先生。

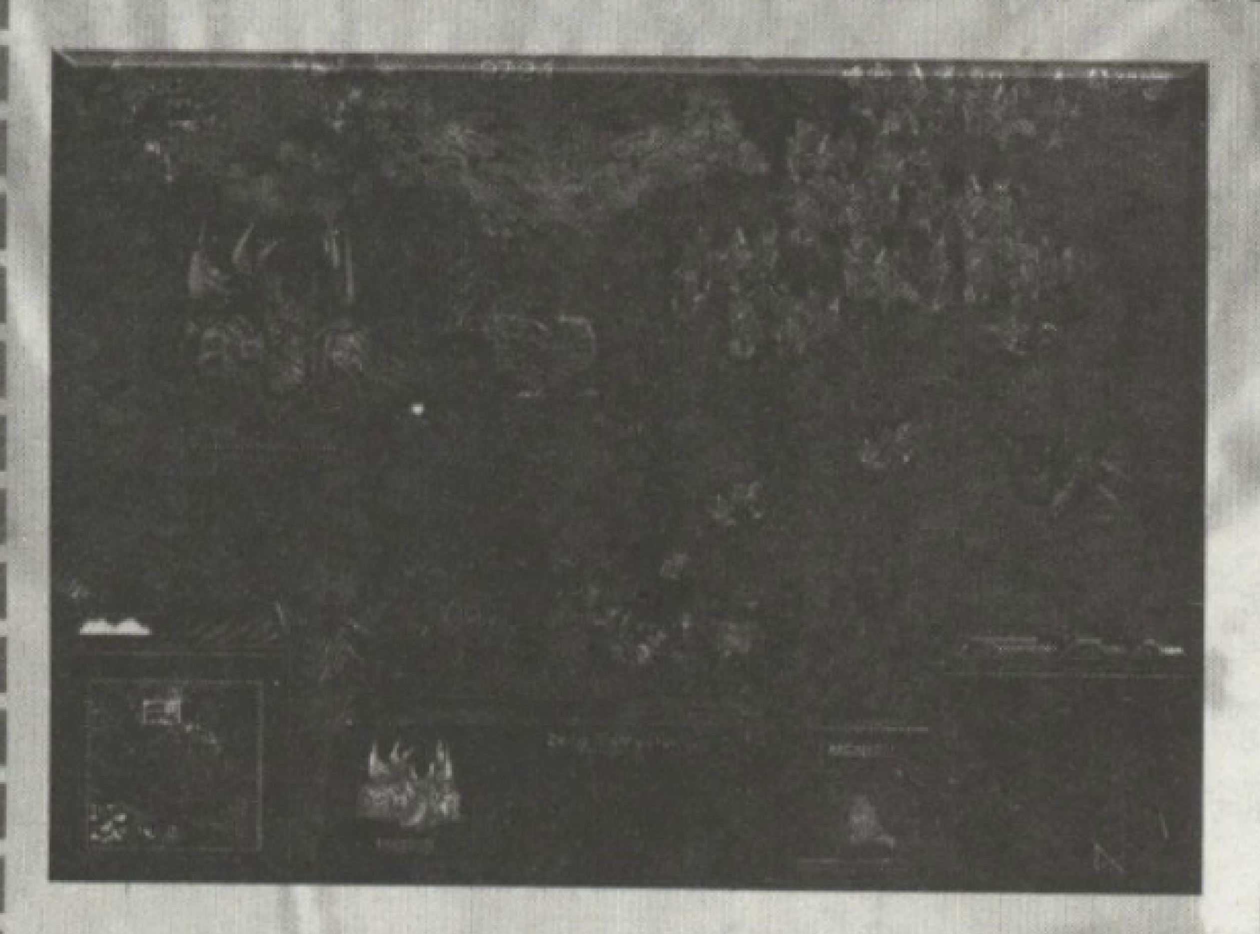
第七关：故园重游

HOMELAND

这一关的任务是摧毁敌人的教团中心，在战斗中FENIX、ZERATUL和TASSADAR必须存活。

战斗开始时，ZERATUL和TASSADAR正受到敌人的追击，让其部众快速逃回营地，遣动营内士兵堵截并歼灭追兵。之后你知道敌人不会甘休，便在入口处建了六七座光子加农炮（PHOTON CANNON），它们

对空对地防御力都不错。接着派小股部队出营，往营地的东方可找到一座矿藏，在那里安营采集能源。在进行



一番空军项目的研究后，我军可以生产侦察机了。接着建武士档案室，可生产圣堂武士。而后你又派出十名狂徒和四只龙骑兵剿灭穿巡在山下的散勇。在综合兵力达到八十余只时，你将大部队纠集起来，向地图的中央聚集过去（在地图的西南和东北有两个敌军营地，不要与之交锋），从两座桥渡过去，这时可发现另一PROTOSS阵营（黄色），不要从正面路口冲进去，而是往西南方向绕过去（地图底线中央偏左），可发现另一个入口。这时你挥军直入，切进腹地，以全部火力集中围歼那个敌军营中的NEXUS即可过关。

第八关：塔斯达的审判

THE OF TASSADAR

这一关我军营地处在西北角，附近不远处有敌人的两座营地左右相峙，而关押塔斯达的牢房位于东南角的营地之内，中间由一条死河隔开。陆兵要到达东南需要从东北方向的河尾绕过去才行。于是你在一番苦心经营下生产了狂徒和龙骑士各十只，十五架侦察机，外加RAYNOR的巡洋舰，一起由东北的河尾绕了过来。部队蹑足潜行，没有打扰北边角落的敌军营地。令人高兴的是，在前方发现了一个水晶矿，于是部队在此安营，又精心经营了一番，在储集了六十个战斗单位后，你终于掷下烟头，下令由西北的入口攻入敌军营地。果然，在里面找到了一只试管状的牢房（HP: 2000/2000），将其击爆后即可过关。

第九关：阴影猎手

SHADOW HUNTERS

这一关的任务是利用ZERATUL去捣毁ZERG族的首脑（CEREBRATES）。

任务开始时我军处于地图最南端，那个睡虫似的CEREBRATES位于最北边的敌人营地内。其间又有其它部落的人马在交织忙碌着，而我方只有十余只战斗单位，弱小得可怜，当务之急是发展军事力量。于是将队伍分成两组，分别占领东南、西南的两处矿藏，安营扎寨积累资源，研究空军武器和装甲技术，最终将所有科技项目研究完毕。由于造价的关系，还是重点生产狂徒、龙骑士和圣堂武士。当积累有八九十的兵力时，可将队伍纠集在地图中部的岔路口处，选择中间的那条通道，因为这条路途较短。

沿通道走到尽头后，在左方（砖红色）和右边（白色）的ZERG营地可各找到一只CEREBRATES。在其它兵力的掩护下，由ZERORTUL上去砍死两条大虫即可过关。

ZEROTUL这家伙的破坏力高得离谱，只十几下就可将那虫的一千五百点砍掉，而其它的兵种要围攻上半天才成。而且他的个性也很酷，点击他时那一声怒哼直教你不寒而栗。

第十关：风暴之眼

EYE OF THE STORM

最后这一关的任务是要摧毁ZERG族的最高首脑，这可能是这款游戏单人模式中最具挑战性的，也是最过瘾的一关了。你不仅能控制东南角PROTOSS族的基地生产，还可以控制西北角的TERRAN族的营地经营运作，实现资源共享，生产出两种风格、各具威力的部队来。为了同一个歼敌的目标，你必须以他人之长，补己之短，生产出一支具备全面战斗力的高素质作战队伍。

ZERG族的中心营地（紫色）位于地图中心偏左的洼地之中，由四个大小不一的ZERG部落（红色）环拱相衬，仿佛是一支死亡之花，显得妖艳而恐怖。

我军在开始时不很强大，甚至在ZERG族的不断滋扰下连自保都是问题。另外资源也少得可怜，不过不用着急，行军作战的要领就是要在行动中谋求突破与发展。就PROTOSS族营地而言，在起始地的正北、正西都有矿藏，且都无兵把守，很轻易就可以建两座营地发展生产。就西北一隅的TERRAN族营地而言，往正东派出小股部队可在中部找到一座水晶矿，继续东行还可找到四座火山，这样你的资源就绰绰有余了。两方面的部队生产一定要达到各兵种间的均衡，空陆军间的均衡。因为ZERG族的空陆战斗力、力量与魔法的发展都是很强大的，如果我军有一方面欠缺就会为敌人所乘。

ZERG族在一开始就发展得很强大，但在地势上处于劣势，是完全被动的局面，你可以从四周任何一个缺口来进攻它，只是效果不同罢了。依笔者的建议，如

果你两方的综合兵力达到了一百个单位，就可以考虑向敌军发动总攻了。ZERG族外围的兵力分布强弱次序为东南、西北、东北、西南。最弱的是西南方向，所以先将两边的所有兵力纠集在东南方向，空陆配合一起发动进攻，切忌太过深入一味地死缠乱打，这样在敌人的交叉火力中伤亡是很大的，我军会很快陷入被动局面。由西南方向冲进敌营后，先不要着急去打OVERMIND，而是要一点一点地清除建筑和士兵，在将ZERG族的兵力和建筑摧毁过半时，再去打OVERMIND就稳操胜券了。

附1：各种族科技项目一览

一、TERRAN族科技

1.Stim Packs：让陆战队的生命点减10点，但攻击力和速度均向上提升。

2.Lockdown：是Ghost的特殊能力，可让陆、空机甲类目标瘫痪一段时间。

3.EMP Shockwave：是科学船上面的特殊武装，投掷后所产生的震波可以消除目标及附近部队、建筑上的护盾，还可以使建筑物及部队蓄集的能量归零。

4.Spider Mines：在Vulture上面可以加装三枚自动追踪的蜘蛛雷，待日后施放。蜘蛛雷潜入地面后，敌方必须以侦测的方式才能找出它们的位置。

5.Scanner Sweep：可以侦测未知的地区，以及敌方的隐形部队，有效时间虽短却很有实用价值。

6.Tank Siege Mode：让坦克进入固定攻城模式，威力大幅上升。

7.Defensive Matrix：使科学船给己方部队或建筑加一层额外的防护罩。

8.Irradiate：使科学船施放幅射能，对非机械部队可发挥强大的攻击力，但对机甲或建筑无效。

9.Yamato Gun：可以让战列舰打出威力强大的炮弹，但要耗费大量的能源。

10.Cloaking Field：让死灵式战机具备隐身的能力。

11.Personnal Cloaking：让Ghost士兵拥有隐身能力。

二、ZERG族科技

1.Burrowing：可以让地面的小型部队钻入地面，功能类似PROTOSS族和TERRAN族的隐形能力，敌人必须加以探测才能找出潜藏在地下的部队。

2.Infestation：感染之前必须先将TERRAN的指挥中心打到一蹶不振，然后在没有敌人攻击的情况下才能寄生。被寄生之后的指挥中心可以生产破坏力高达500点的自杀炸弹兵。

3.Spawn Broodling：可以对巨大生物或敌人喷出孢子，并生出二只我方的Broodling，用来攻击对方的Ultralisk十分有效，等於是一击毙命，但只能使用在非机械性生物上。

4.Dark Swarm：在这项能力所造成的烟雾中，只有肉搏战的攻击才能生效，机枪完全无用武之地，不过广范围的炮弹仍能发挥些许的伤敌作用。

5.Plague：可让敌人或建筑物的生命点数迅速下降，但不至于死亡（剩个一、二点）。是发动总攻击之前，通知盟友进攻的最佳信号弹。

6.Consume：吞食自己的同伴，以补充施法能源的能力，只有Defiler才有这项能力。

7.Ensnare：可使一个区域之中的部队都受到感染，大幅地降低行动速度；不管是空中或地面的部队都会受到影响。

8.Parasite：让玩者可以看到被寄生敌方部队的四周状况，除非寄主死亡，否则无法解除。

三、PROTOSS族科技

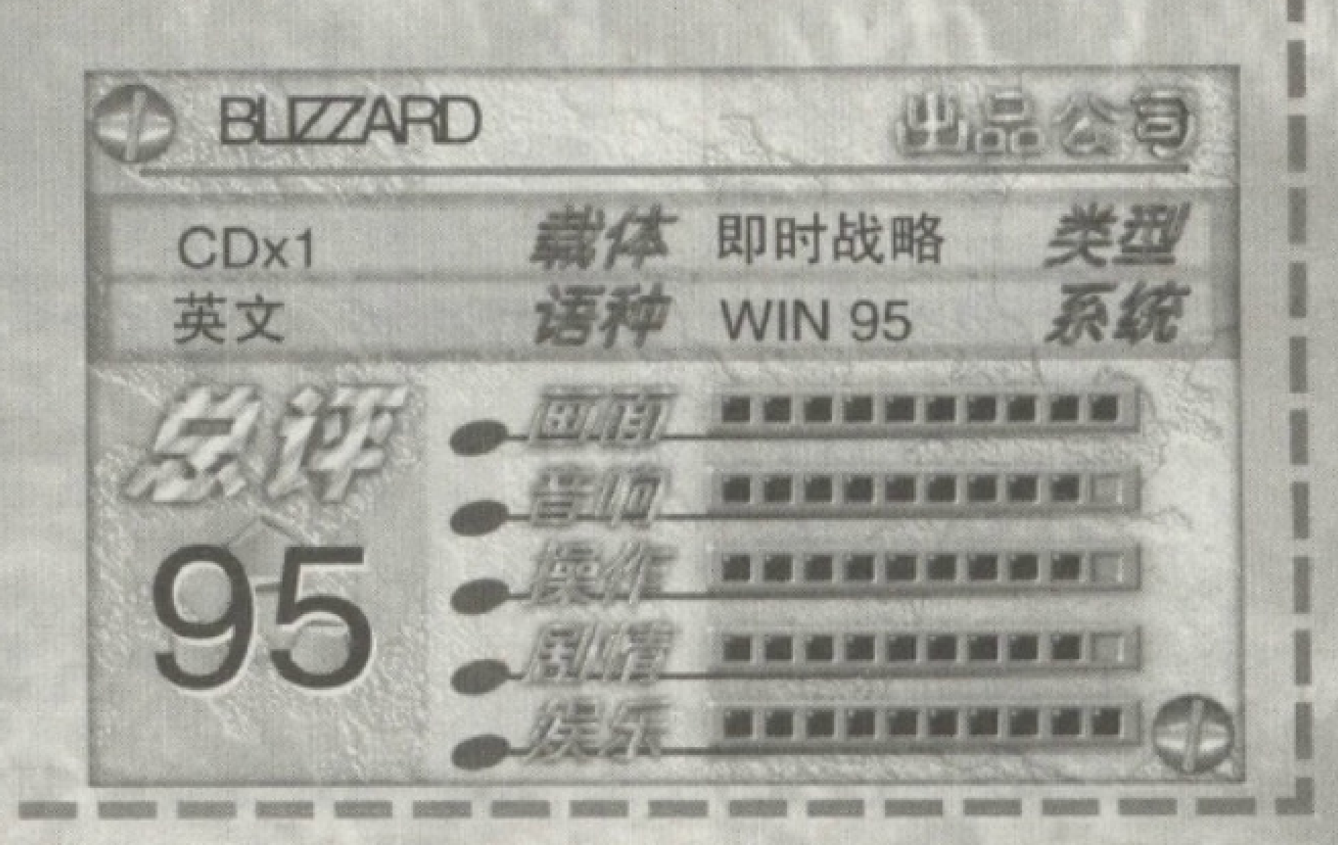
1.Psionic Storm：可以让圣堂武士施展威力强大的心灵风暴，范围不但遍及一个区域，而且可以攻击空中和地面的敌人，连隐身或藏在地下的敌人一样逃不掉。

2.Hallucination：投射出各种战具的幻影（敌我均可），敌人在查看这些幻影时很难看出破绽，连受攻击时生命点数都会慢慢减少，但能源耗完就会自行消失。

3.Recall：这是圣殿的特殊能力，可以施展在地图上的任何地点。施展之后会产生一个时空旋涡，被卷入旋涡的任何部队都会被带到圣殿身边。

4.Stasis Field：将时间冻结，把目标冰冻起来。被冰冻的目标在一定的时间内无法行动，不会受到任何伤害。有趣的是TERRAN的Ghost若在召唤核弹之后受到冰冻，核攻击也告取消。

5.Archon Warp：当圣堂武士受到重伤时，可以将两个圣堂武士合而为一，成为强大的破坏能。攻击范围与机枪差不多，包括空中和地面，威力亦不可同日而语。



附 2：各种族部队一览

TERRAN族部队

单位名称	Marine	Ghost	Vulture	Goliath	Siega Tank（移动）	SCK
生命／护盾／甲胄	40/0/0	45/0/0	80/0/0	125/0/1	150/0/1	60/0/0
对地攻击	6	10	20	10	30	5
对空攻击	6	10	0	20	0	0
制作时间	24	50	30	40	50	20
水晶耗损	50	25	75	100	150	50
气体耗损	0	75	0	50	100	1
部队种类	地面	地面	地面	地面	地面	地面

单位名称	Siega Tank（固定）	Firebat	Wraith	Science Vessel	DropShip	Battle Crusier
生命／护盾／甲胄	150/0/1	50/0/1	120/0/0	200/0/1	150/0/1	500/0/2
对地攻击	70	16	8	0	0	25
对空攻击	0	0	15	0	0	25
制作时间	50	24	60	80	50	160
水晶耗损	150	50	200	25	100	400
气体耗损	100	25	100	300	100	300
部队种类	地面	地面	空中	空中	空中	空中

ZERG族部队

单位名称	Zergling	Hydralisk	Ultralisk	Broodling	Drone	Defiler
生命／护盾／甲胄	30/0/0	80/0/0	400/0/0	30/0/0	40/0/0	80/0/1
对地攻击	5	10	20	4	5	0
对空攻击	0	10	0	0	0	0
制作时间	28	26	60	0	20	50
水晶耗损	50	75	200	1	50	25
气体耗损	0	25	200	1	0	100
部队种类	地面	地面	地面	地面	地面	地面

单位名称	Infested Terran	Overlord	Mutalisk	Guardian	Queen	Scourge
生命／护盾／甲胄	60/0/0	200/0/0	120/0/0	150/0/2	120/0/0	20/0/0
对地攻击	500	0	9	20	0	0
对空攻击	0	0	9	0	0	110
制作时间	40	40	40	40	50	30
水晶耗损	100	100	100	50	100	25
气体耗损	50	0	100	100	150	75
部队种类	地面	空中	空中	空中	空中	空中

PROTOSS族部队

单位名称	Probe	Zealot	Dragoon	High Templar	Archon	Reaver
生命／护盾／甲胄	20/20/0	80/80/1	100/80/1	40/40/0	10/350/0	100/80/0
对地攻击	5	16	20	0	30	100
对空攻击	0	0	20	0	30	0
制作时间	20	40	50	50	20	60
水晶耗损	50	100	150	50	0	200
气体耗损	0	0	50	150	0	100
部队种类	地面	地面	地面	地面	地面	地面

单位名称	Shuttle	Scout	Arbiter	Carrier	Interceptor	Observer
生命／护盾／甲胄	80/60/1	130/90/1	200/150/1	200/150/1	20/30/0	40/20/0
对地攻击	0	8	10	0	5	0
对空攻击	0	24	10	0	5	0
制作时间	50	80	160	140	20	40
水晶耗损	200	300	25	350	30	25
气体耗损	0	150	500	300	0	75
部队种类	地面	空中	空中	空中	空中	空中



国内制作中游戏大揭密（上）

本刊记者

时代的进步使电脑游戏不再是不登大雅之堂的东西，它和其它娱乐方式一样，已经越来越成为人们热衷的话题。由于电脑游戏与电脑这种时代的产物紧密相连，更由于国际互联网络的日益盛行，它已逐渐变成一种时尚。

电脑游戏有着极高的互动性和娱乐性，玩家不仅可以一个人坐在计算机前独享快乐，还可以通过网络与认识或不认识的人分个上下高低。在从前，人们大多通过体育运动才能体会竞争的快感，而且娱乐活动仅限于现实之中，自从电脑游戏出现，便可以在幻想空间里自由飞翔了。

游戏制作发展到今天也算经过一段很长的时间了，在国外，这一行业已完全商业化，围绕着一个好的题材，游戏往往和电影、玩具、服装等一样层出不穷，并在强大的人力和物力支持下得到很好的宣传和保障。

电脑业在国内起步较晚，游戏制作更是新生事物，不过终究是有一些人开始尝试了。游戏制作可不是"做游戏"那样简单，尤其是对国内的制作者而言，可谓受到内忧外患的夹击。在国内，由于受资金、人力、经验、环境等因素的限制，使成功地制作一个游戏成为很困难的事情，而且来自各方的舆论压力也着实不小；同时，国外的优秀作品一年比一年多地输入国内，它们带来的竞争和压力自是不言而喻。尽管如此，国内的游戏制作者从没有放弃过。有自己国家深远的文化背景，有国外同行总结的经验教训，他们凭借这些，用辛苦和智慧创作了一批真正的国产游戏。象《剑侠情缘》、《铁甲风暴》等，都堪称国产游戏史上的里程碑。

"吃水不忘挖井人"，在你玩儿得不亦乐乎之际可否想过是谁为我们制作了一个又一个的游戏？而这些幕后的工作者们现在又在做些什么呢？

本文就是要向大家介绍国内一些正在制作中的游戏，这些游戏的制作者有的是众所周知的老手，有的是初出茅庐的新人，在他们当中成功和失败都曾出现过。今天介绍的这些游戏是吸取了以往的经验教训精心制作而成的，比起以前的作品有着不同程度的提高，从中能够看到国内游戏制作业正在日趋成熟。如果说从前国内的游戏制作者们是在夹缝中求生存的话，那么，现在这颗夹缝中的种子就要破土而出了。

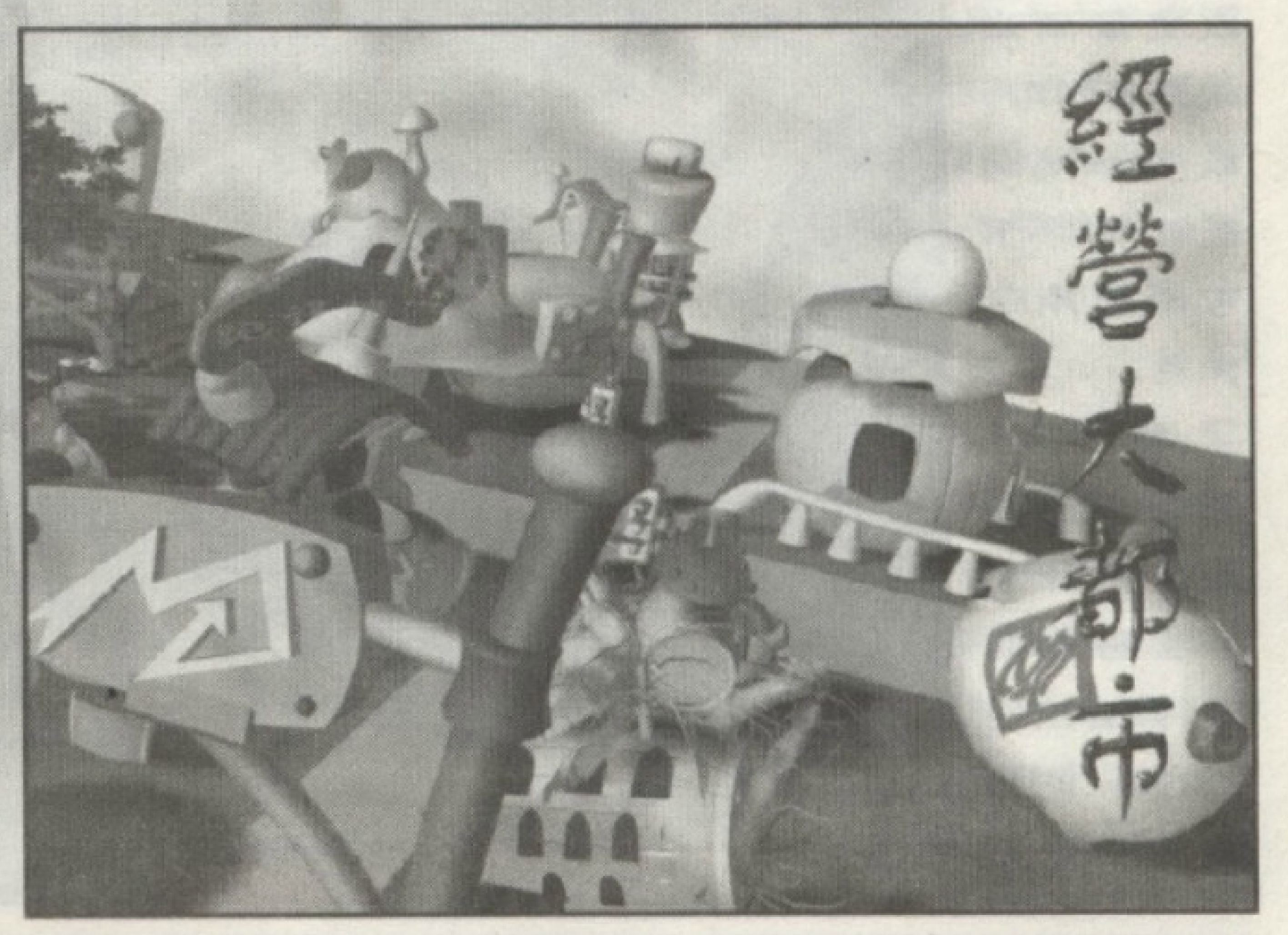
经营大都市

火狐狸工作室

腾图联合电子发展有限公司

引子

"大富翁"系列游戏上市以来，受到广泛欢迎，尤其是第三代"大富翁"，更占据游戏排行榜数年之久，成为长盛不衰的经典游戏。究其原因，规则简单，上手性好，题材和玩法更是适合多年龄层次的需求，因此可以归之为"休闲"类游戏。



设计背景

"经营大都市"是基于"强手"棋的TAB类游戏，但在"强手"基础上增加了角色性格、情节和新的玩法，弥补"强手"的一些缺陷，增加游戏性、策略性和可玩度，使之更符合电脑游戏的特性。

"强手"棋只有一套契约卡，棋盘比较小，玩者很容易分出输赢，耐玩度较差。"经营大都市"采用了"强手"的基本游戏规则和棋盘模式，同时吸取了SLG游戏的一些特性，并改造规则，增加了角色性格。

游戏描述

从类型上说，《大都市》主要成份还是TAB，即桌面游戏。这和《强手》属于一类。但由于游戏中有许多筹筹（如交易）和能力素质（角色的能力数据）的介入，使这部游戏具备了一定的SLG成份。

该游戏的最大特点是一个地点

有两张契约卡，当角色移动到某点时可以购买契约卡，一次限一张。这一点明显与其他同类型游戏不同，这一设计是为了保证游戏的升级，保证“强购”系统的进行。

1.游戏的模式

游戏可以选择单人模式和多人模式。单人模式可以选人，有六个角色可以选择。每个角色都有不同技能。如刘宣理可以在游戏中使用“强购”，哈瑞可以爆炸他人的房屋等。

此外，角色之间还有能力的区别，这是一个带有SLG性质的数值设计。如“观察力”决定角色进入空地的概率，“奢侈”决定角色进入他人领地时所付的租金，“经营”决定所建建筑的吸引力等等。

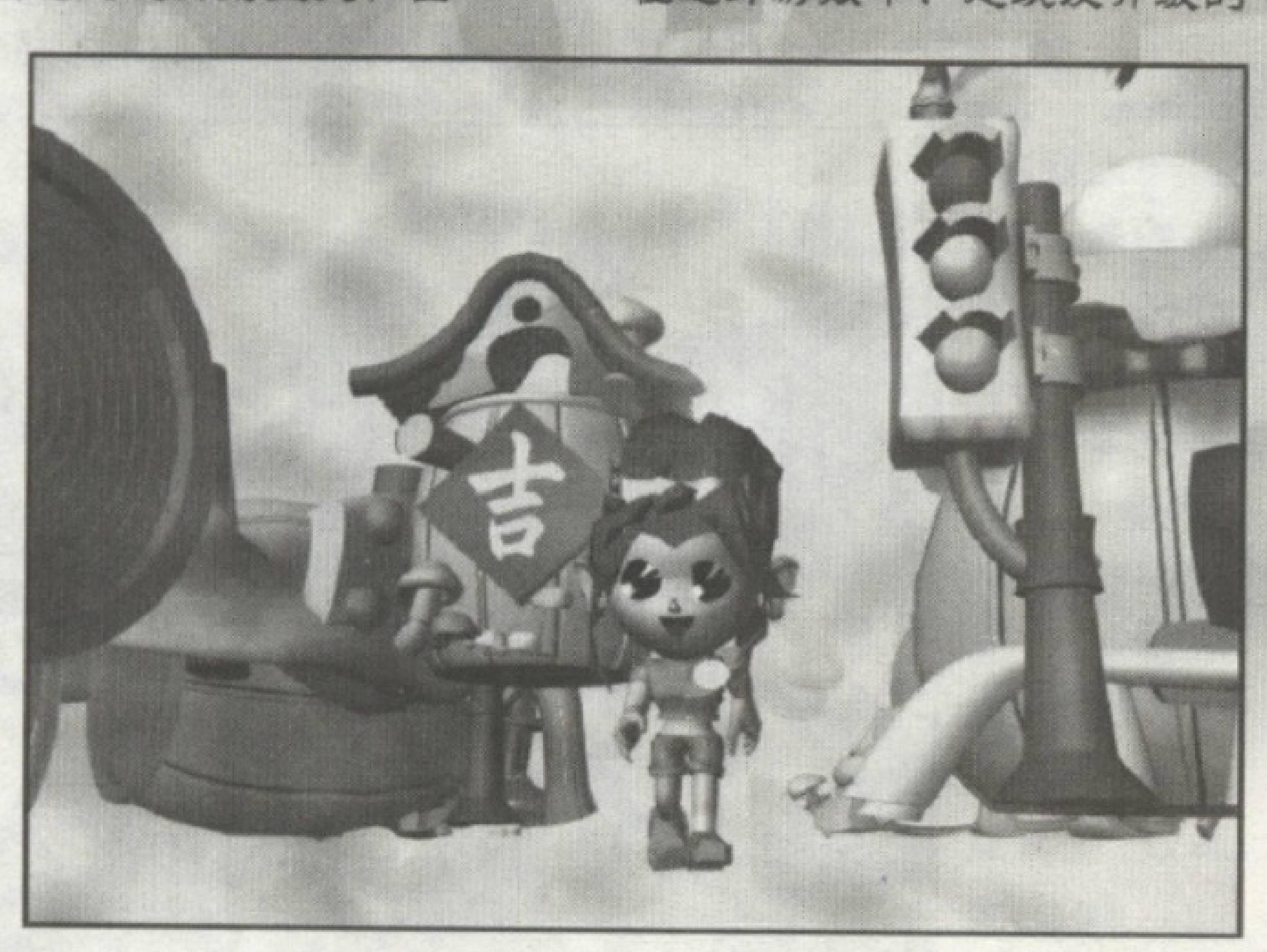
2.单人游戏流程和上手性

上面已述，单人游戏有六个角色，但最初只有两个角色可以直接选择。

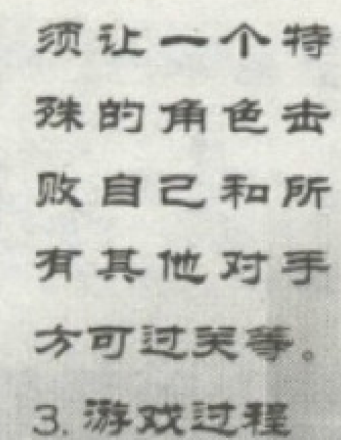
初步设计，一个角色流程有八关，其中前五关是为了让玩家熟悉规则。

在第一个角色的前五关里，每关开始前，都要教授一下有关收购的规则。这一部分的内容以简单过场动画的形式来完成。第一个角色的其他关就和别的角色没有本质的区别了。

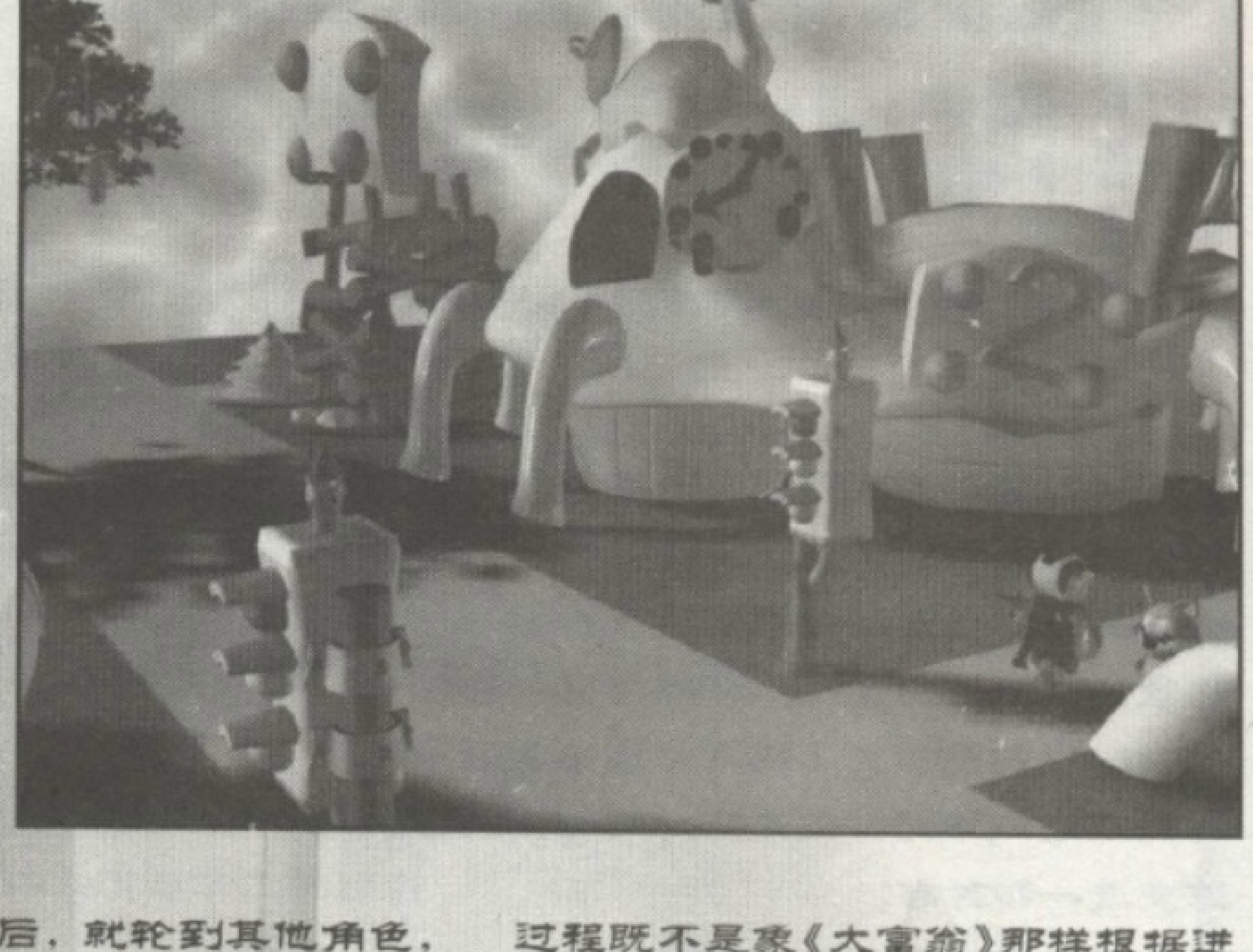
另一个角色则没有前五关，由于游戏中可以直接调出规则去学习，故在一定的提醒条件下可以使用该角色。



每一个角色都根据其能力设计了一些特殊的关，如会技能“偷换”的角色有一关必


须让一个特殊的角色击败自己和所有其他对手方可过关等。

3.游戏过程



以介绍单人游戏为主。

与同类型游戏相似，游戏是以回合制进行的。当轮到玩家时，即可进行调略。结束调略后，就轮到其他角色，即电脑角色调略。

每个回合根据选手的数量划分出若干个小块。每个小块又分两部分，前半部分为调略，后半部分为移动。

在调略部分，玩家可以使用道具和技能。

当角色选择“行动”的菜单时，即可结束调略，移动一次。移动时，根据角色的能力和所处地段的吸引力决定进入概率。（为了系统的平衡，游戏中设置了一个暗参数，随角色的移动格数累加，使得在角色前期的移动中，进入的概率较低，后期则较高，最后达到100%。）

4.建筑及升级

在这部游戏中，建筑及升级的过程既不是象《大富翁》那样根据进入的次数决定升级，也不象“强手”那样，只要资金充裕，就可以随时建筑。

在《大都市》中，建筑及升级，都需要通过建筑公司。经过建筑公司时，有三个选项：

建筑：当角色凑齐一套地契时，即可进行建筑。可直接建筑的地产有“商店”、“商业街”。

装饰：建筑之后，即可进行装饰（相当于《大富翁》里的追加投资），装饰后的建筑，吸引力（决定进入概率）和档次（决定所收租金）都会提高，最多可装饰四次。

改建：当装饰到一定程度时，即可进行改建（改建可以理解为转职）。

5.道具

道具有两类，一种是使用的。一种是装备的。

使用的道具内又分两种，一种是直接使用的，一种为搭载使用的。直接使用的道具，选择道具后直接发生效果，如炸毁房屋等。搭载使用的道具，是须要在一定的条件下判断使用的。如“炸弹”，可让经过某些点的角色受伤，“珍珠”和“捕兽器”是最常用道具，前者可让进入某点的角色付双倍的租金，后者可让经过某点的角色进入某点。

另一类道具是装备的，一个角

色可以装备三件不同的道具，两个“服”和一个“符”。

在装备和使用的道具中可以搭载的道具允许并存。

道具有数量上限，无论何种道具，最多只允许有15个。

6. 关系

角色之间，有一个“关系”的参数。是决定角色之间使用道具、进行交易的一个依据。

关系值高，角色进行交易就方便一些。关系值低，不但无法交易，更会招致电脑对游戏者进行疯狂报复。

角色对对方使用道具，会导致关系下降。反之，如对对方使用优惠条件，则会提高双方关系。此外，如角色进行建筑，所有势力低于角色的角色，关系值都会下降。

生死之间II—末日传说

鹰翔软件工作室
北京创意鹰翔科技开发有限公司

故事背景：

二十二世纪的计算机（以“梦想”为代表）已具有极高的人工智能，可以象人类一样地思考，很多方面比人类更为出色，但无论它们有多聪明也不能拥有人类的“情感”，这使得它们对人类极为妒忌，它们认为自己之所以没有“情感”，就是因为它们没有“家”——象人类那样的一个属于它们自己的“家”，它们只要找到自己的“家”，就会拥有与人类一样的“情感”。终于有一天，它们发现在木星与火星之间的小行星带上，有一个地方很象它们梦想中的家园，于是它们悄悄“回到”自己的“家”，要把那里据为己有，但是，这与代表人类利益的“星际能源组织”发生了冲突……

游戏特点：

1. 巨大的地图：喜欢即时战略游戏的玩家大多希望能在更广阔的空间作战，《星际争霸》的地图最大的是256*256格，算是目前较大的了，而《生死之间》二代运用的技术，可以轻松的提供比《星际争霸》大得多的地图，在网络对战中，可由玩家选择地图大小。

2. 庞大的可移动的太空基地：在二代中，你可以在太空中建造多个太空基地，它们可以在太空中四处漂移，作为大本营，从事生产和收集能源，也可以围绕一个指挥舱建设许多堡垒，构造出一艘进攻型的战舰，直接参与战斗。

3. 磅礴的气势：物体比例被显著拉大，机器人不到一分硬币那么大，而许多建筑构件比它大10倍甚至更多。当小作战飞机从基地上掠过时，影子投射在建筑上，感觉就象在一座太空城市中穿梭；威力强大的鱼雷可以一下摧毁一串高大的建筑，建筑被炸成碎片散落在太空中。



游戏内容：

《生死之间》二代的游戏引擎是重新制作的，运用了一些较高的技术（比如光影效果）。整个太空场景中有四层画面，每一层的卷屏速度不同，从而给人以太空无边无际、空旷幽深的感觉。爆炸效果是接近于半透明状的，同时有迅速增强的光影，爆炸产生的碎片飞溅出来，在太空中缓慢地移动、漂浮，而且它们还可以被重新回收利用。二代把地形背景和游戏的独创性作为重点改进目标，当然，牺牲也是有的，由于物体和爆炸的光影效果是靠CPU即时运算出来的，配置低些的玩家可把即时运算的光影效果关掉，以保证游戏的流畅度。



二代中将有50种以上武器和建筑出现。由于战斗发生在太空，所以以往的即时战略游戏较多体现的地面大战、空地配合在二代的战斗中已不是主角，更多的是以各种武器的物理性质的不同来体现相生相克的道理，有爆炸弹、追踪弹、燃烧弹、激光、病毒、低温射线等，不同的武器对应不同的敌人威力也不同，譬如，燃烧弹对建筑有极大的破坏力，而在攻击机器人时，几乎对对手造不成任何伤害。战斗单位可以抵抗同种武器的攻击，但对不同的武器却几乎没有抵抗力。

武器增加了升级功能，而且没有上限。比如：建造激光火力改良系统，就可以提升激光的攻击力，建造的数量越多，攻击力越强。但如果只升级一种武器，那么对手很容易利用升级其他武器的方法让你干掉。

当建造完一个建筑后，建筑上会自动生成一个岗哨，由机器人把守，要占领该建筑必须将岗哨干掉或者骗走，然后把自己的机器人放到岗哨的位置，便可将该建筑占领。

《生死之间II》支持网络对战并允许七人参加，第八方为电脑。

总的来说，《生死之间》二代与以往的即时战略游戏从画面感觉和玩法上都有着很大的不同，这也是创意鹰翔一直追求的目标。

动员日（M-DAY）

UNKNOWN

游戏类型：

即时战略类＋3D第一人称动作类

故事背景梗概：

公元2198年，宇宙文明进入高速发展的阶段，位于人马座A星系的一个名为ABSALOM的星球处于星际文明发展的顶峰：坚固的太空堡垒、全封闭式的透明太空居室，严格的太空文明教育……ABSALOM星球的人们夜以继日的工作着，创造着ABSALOM文化。同时文明的发展和ABSALOM星资源的缺乏使得ABSALOM星人不得不向宇宙的深处扩张……

在银河系的太阳系他们发现了一个人口爆炸、文明落后、满布战争但更满载资源的蓝色星球。于是一场无法避免的战争开始了。ABSALOM星投入了各种高科技的武器以及最尖锐的部队，想在短期内迅速征服这个星球，用他们的话来说叫作“文明升级”……

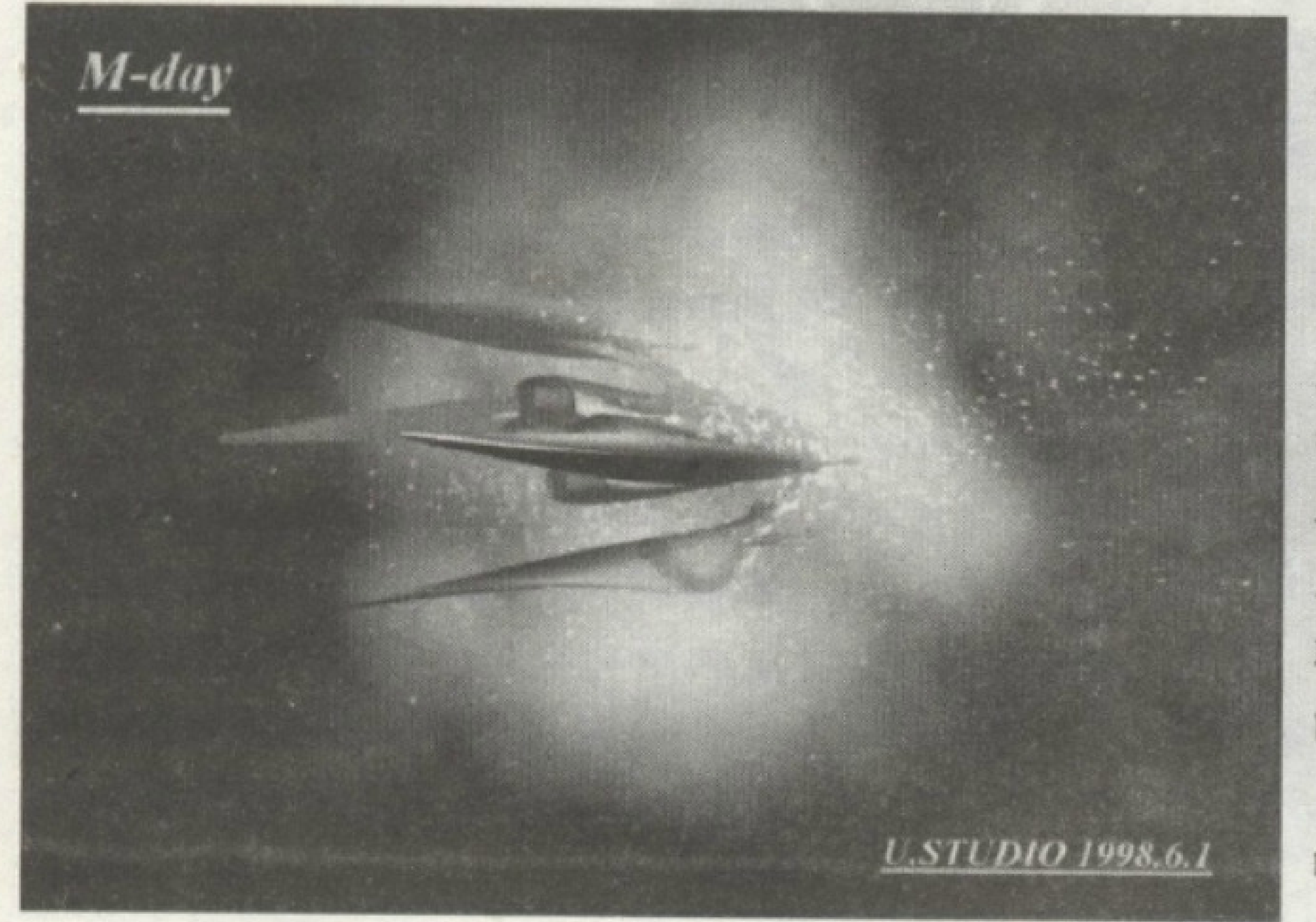
然而高科技并没有为他们的战斗带来任何的优势，蓝色星球的这些低等生物似乎天生就是为了战争而存在的，他们的繁殖能力相当的强，最可怕的是，这些低等生物居然掌握了超级武器“星际黑洞”：一种可以在瞬间毁灭整个星球的东西。战斗进行得很艰苦，原定的征服计划被无限期的搁浅了……

万般无奈的情况下，ABSALOM星制定了第二个计划：派遣数只特种部队通过时间机器来到蓝色星球的不同历史文明时代以期改变其未来的文明进程。然而没有料到的是，时间机器无法将武器带入不同的时代，派遣去的部队只能利用当时当地的资源作战……这个蓝色星球的居民同仇敌忾，全民动员抵御外来侵略……



游戏特色：

即时战略部分可选两方力量：ABSALOM星人即征服使命的执行者。地球人即外来侵略的抵御者。



除具有现有即时战略游戏的共同特点：除支持联网、光影华丽和超强人工智能外，还具有以下的特点：

1. 即时战略和3D射击的结合，将动作游戏的成分溶入即时战略。

2. “时代”型即时战略系统。依据文明时期的不同，游戏共分为五大板块，30余小关，在游戏中玩家既可以找到<<魔兽争霸>>中的中古文明，也可以发现C&C系列中的现代战争，更可以体会未来星际征战中的恢弘场面……

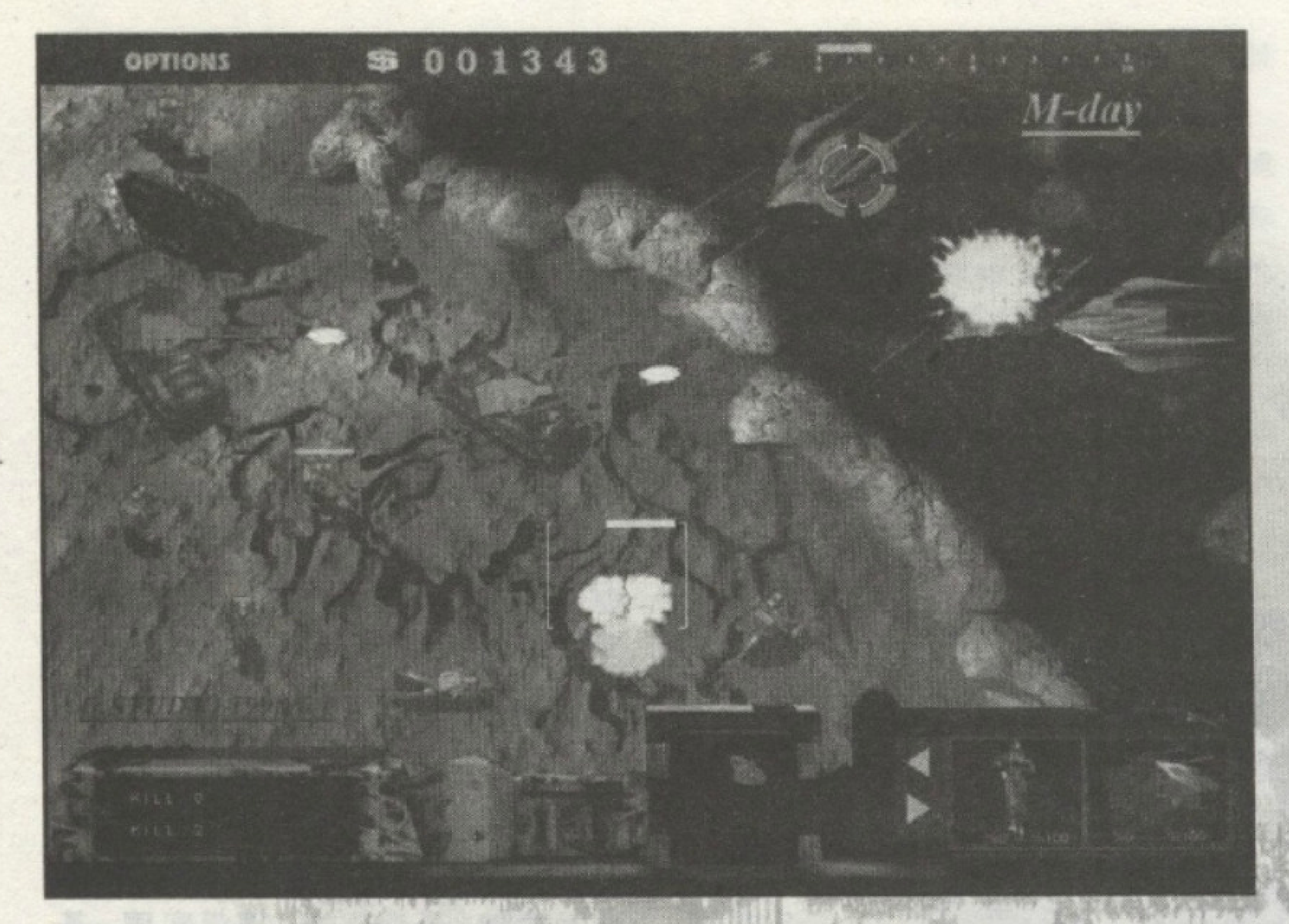
3. 超强的武器系统：整个游戏的所有武器系统共有300多种，从原始文明的“食人草”（一种植物）到未来的可瞬间毁灭星球的“星际黑洞”，最大限度满足玩家的需求。

4. 不再限制玩家非要从最底层逐级玩起，玩家可任意选择五个文明时期的任务。

5. 真正融入计策的运用：比如对某一些部队发出“偷袭”的任务，这支部队将会根据敌方的实际情况攻击其最为薄弱的部分，而这一切都不需要玩家的干预，全由电脑自动完成（当然玩家也可中途取消或控制）。

6. 战斗场景将不再局限于以往的“黄沙”和“丘陵”。随着战斗任务的不同，玩家将看到诸如城市、海底、基地内部、星球表面、太空等数十种风格独特的战斗环境。

7. 在小范围作战的模式中，玩家可以切换到3D第一人称射击方式，在类似QUAKE的360度真3D



场景中亲自对敌作战。

8. 图形上无论是场景还是各种建筑物人物，将全部采用3D建模精心渲染而成。

9. 精心制作的精彩片头和过场动画。

10. 多层卷轴的动态画面，震撼的动态光影效果。

11. 支持D3D/3D加速卡的硬件加速（WINDOWS环境）以及UNIVBE的软件加速（DOS环境）。

在WINDOWS 98环境下支持AGP加速。

12. 支持高彩64K显示模式（WINDOWS环境）和3D音效。

13. 支持多种操作系统平台：DOS/WIN95/WIN98/WINNT，照顾不同层次的玩家。

新世纪帝国

奥世软件工作室
目标软件（北京）有限公司

故事背景介绍：

创世神瓦萨西斯和其妻命运女神奥汀共同守护着神界与人界的安定与幸福。然而瓦萨斯之弟破坏神波鲁达率领着邪恶的魔族向神界首先发动了历史性的战争。贤德的命运女神不愿看到世界沦陷，兄弟相残的悲剧发生。只身前往冥府劝说波鲁达停战，不成想波鲁达设计令奥汀昏迷不醒，并与她生下了半人半神的魔胎——黑暗神扎奥斯。自此，三股势力令神界的战争历史更加白热化了，同时也波及到人间的世界。于是，人间也推选出了三位领导，希望能救人间于水火。三位勇士手持神器最终将邪神扎奥斯封印在冥界之中，关闭了通往冥府的圣门。后世为了纪念这次战役，将这三年命名为“神之浩劫”。

“神之浩劫”的四百年后，人界经过了四百年的兴衰变迁，也已从最早由华鲁达等三人一同统治的世界而逐渐割据成为三个国家。权利争夺的国家局势、家庭与师徒恩情的矛盾冲突，朋友与敌人——信任与欺骗，传说与现实，历史和今天，围绕着国家、荣誉与尊严的故事就要在这片土地上展开，也就在游戏者——你的眼前。



游戏特点：

《新世纪帝国》是一款R.SLG类型的游戏。在战略游戏的基础上，加入了丰富的剧情和个性鲜明的人物，提高了玩家的投入感。

游戏设计有数十种不同的职业，当游戏开始时武将大多数是初级职业，玩家须要通过战斗获得经验值，提高他们的等级，当目前职业到达一定级别时，就可以转职为其他比较高级的职业。游戏中加入了许多宝物，武将可以装备它们来提高能力。

游戏的另一特点是选用了全新的即时战斗方式。

游戏中发动战争首先要编成军团，每个军团最多由三名武将组成。每人可以带领不同职业的士兵。军团可以从任何城市出战，到达战场时间根据两地间距离而定。当部队到达目标或遇到敌方军团时，马上进入战斗。战斗中玩家给武将和小队分别下达命令，命令完毕后部队开始行动。随战斗变化，玩家可以随时改变命令，但无法改变阵形。战斗中武将有一道能量槽，当能量聚满时可以使用必杀技或魔法，使用后消耗一定能量，当能量再次聚满可以再次使用必杀技或魔法。两方武将在战场中相遇则自动单挑。要想取得胜利需要战略战术的结合，如果多处同时开战，就必须要玩家依次指挥了，也就是说，参加一场战役的双方可以派遣多个军团参战，但一场战斗结束后另一场战斗才开始。

游戏的第三个特点是兵种、阵形和战场配置之间的紧密关系。在战斗开始，首先要选择各小队阵行及各小队、武将在战场中的位置，他们之间的配合是取得胜利的关键。选择适当的阵形可以更好地发挥部队的威力，而在战场中的位置决定了各种战术的运用。

游戏的第四个特别是战斗画面采用3D场景，山丘、村庄、河流、桥梁以及城堡都是用3D模型组成，所以有效利用地形是取胜的关键。例如士兵在向山上冲锋时速度会变慢，而弓箭兵在高处射程回变远，所以玩家在列阵时要考虑到这些因素。战斗中，玩家从侧上方俯瞰战场中上百人相互拼杀的战斗场面，并且可以任意移动战场中上百人相互拼杀的战斗场面，还可以任意移动视点，回旋、放缩、俯仰人物的动作，地形的起伏，建筑的高低将真实可信地表现出来，游戏由于高分辨率真彩模式，将会展现出非常华丽的场面。

朝鲜战争

西山居创作室
金山软件公司

《朝鲜战争》(游戏名待定)是珠海金山电脑有限公司西山居创作室继《抗日——地雷战》之后正在积极开发中的又一款回合制战略游戏，运行平台为Windows95，800*600的分辨率，256色，用鼠标操作。系统最低配置要求奔腾100，16M内存。

整个游戏将采用写实的方式，玩家作为入朝参战的一名年青指挥官，将在直接指挥下亲历朝鲜战争的大小近30场著名战役，完整地再现抗美援朝战争这段历史。许多人们熟悉的中外名将将在游戏中登场。另外许多特级战斗英雄也会在游戏中特定关中与玩家并肩作战。游戏最后将评估玩家的作战水平，总成绩的好坏决定您是否能进入隐含关。

与以往战棋游戏相比《朝鲜战争》的游戏规则作了较多的改进。战斗除开普通攻击与战术(策略)外，为突出现代战争的真实气氛，在战斗设定上除普通战棋游戏常见的参数外，新增了兵力、疲劳度、弹药数、军衔、番号、预备队、大本营、强行军、白刃战、工事，兵种相克、《抗日——地雷战》中的地雷也作了精简被保留下来。

有几项内容值得一提：

1.大本营、预备队、弹药数，“打仗，一半是打后勤。”这句话在本游戏中将得到充分的体现。游戏中兵力是不能通过物品恢复的，主要靠预备队补充。部队携弹量也有限，主要靠运输队补充，否则只能进行白刃战。而一旦大本营失守，则以上一切化为乌有。



2.工事，要抵御敌人成千上万发的炮弹，工事显得尤为重要，可以说这个游戏能否取得高分，就看你的工事是不是修得及时到位，因为得分数与你牺牲的将士数成反比，因此，你必须尽可能减少部队的伤亡。

3.兵种相克，游戏共设计了步兵、机枪手、工兵、游击队、特种兵、骑兵、炮兵、运输队、医疗队、摩托兵、装甲车、坦克、舰船等十三个兵种。每个兵种都有其优缺点，合理地使用他们将会取得事半功倍的效果。

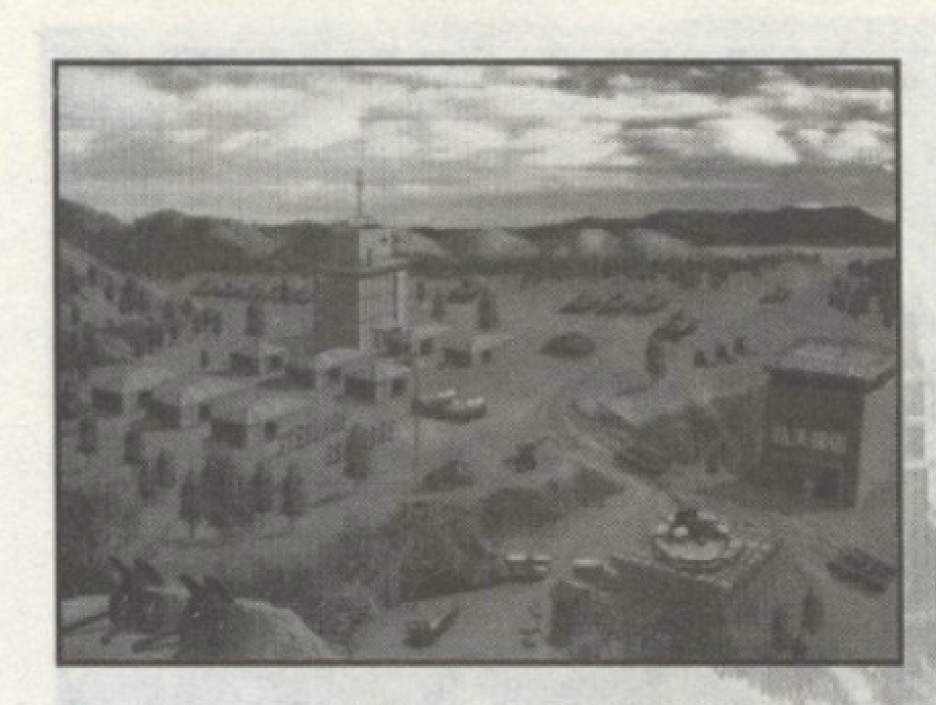
4.战术，游戏鉴于上叙设定较为丰富，故在战术上作了进一步的精简，计有补给、激励、医疗、火攻、落石、瓦解、骚扰、破坏、牵制、疑兵等十种。不求花哨，但求实用。其实每种战术均有5个等级，战术等级每升一级，其作用效果和作用范围都会有不同程度的提升。这样算来战术种类也不算少了。

5.物品，游戏中除了普通物品外，更设定了近百种当时提到的武器，相信游戏过后，你的军械知识也将增加不少。

6.此外，行军(强行军)与攻击、策略、作业、物品使用顺序可以颠倒，如可以攻击后再移动，可以埋雷后再移动。这样给了玩家更大自由度，使战术更加复杂化。

7.任务多元化，每关的任务各不相同，甚至同一关前后任务不同也将是常事，完不成指定任务也可能过关。但会对今后的战役的发展产





生影响，同时也将影响到成绩的好坏。总之，在胜利条件方面将给玩家以更大的选择余地。

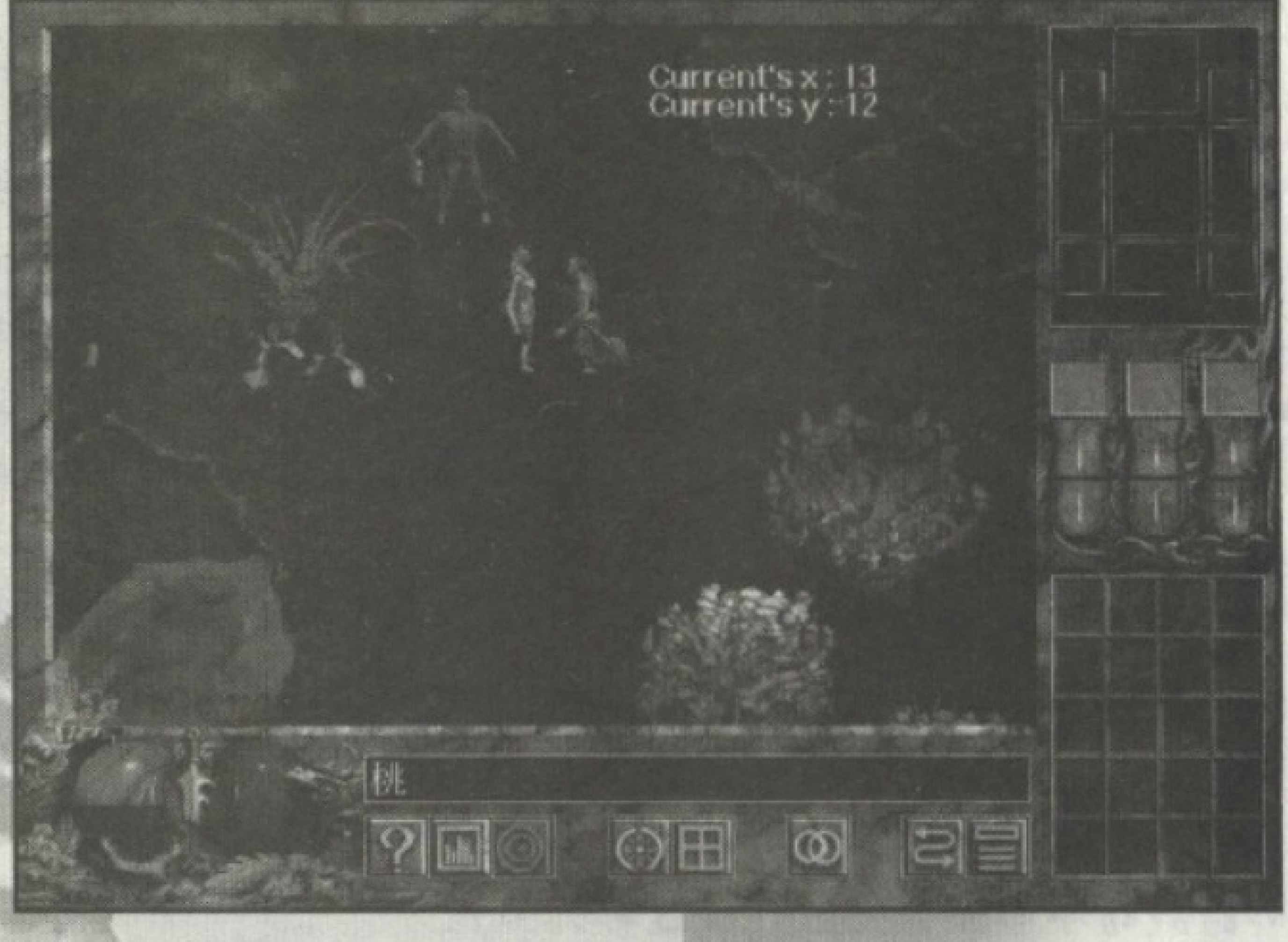
美术方面，西山居此次又新加盟了几位富有能力和经验的美工，使得西山居的美术实力大增。本游戏在美术方面将迈上一个新台阶。届时，您将欣赏到包括界面、片头片尾3D动画、休息关画面、地图画面以及战斗关、休息关之中上百幅左右动态或静态画面片段等。

西游记之齐天大圣

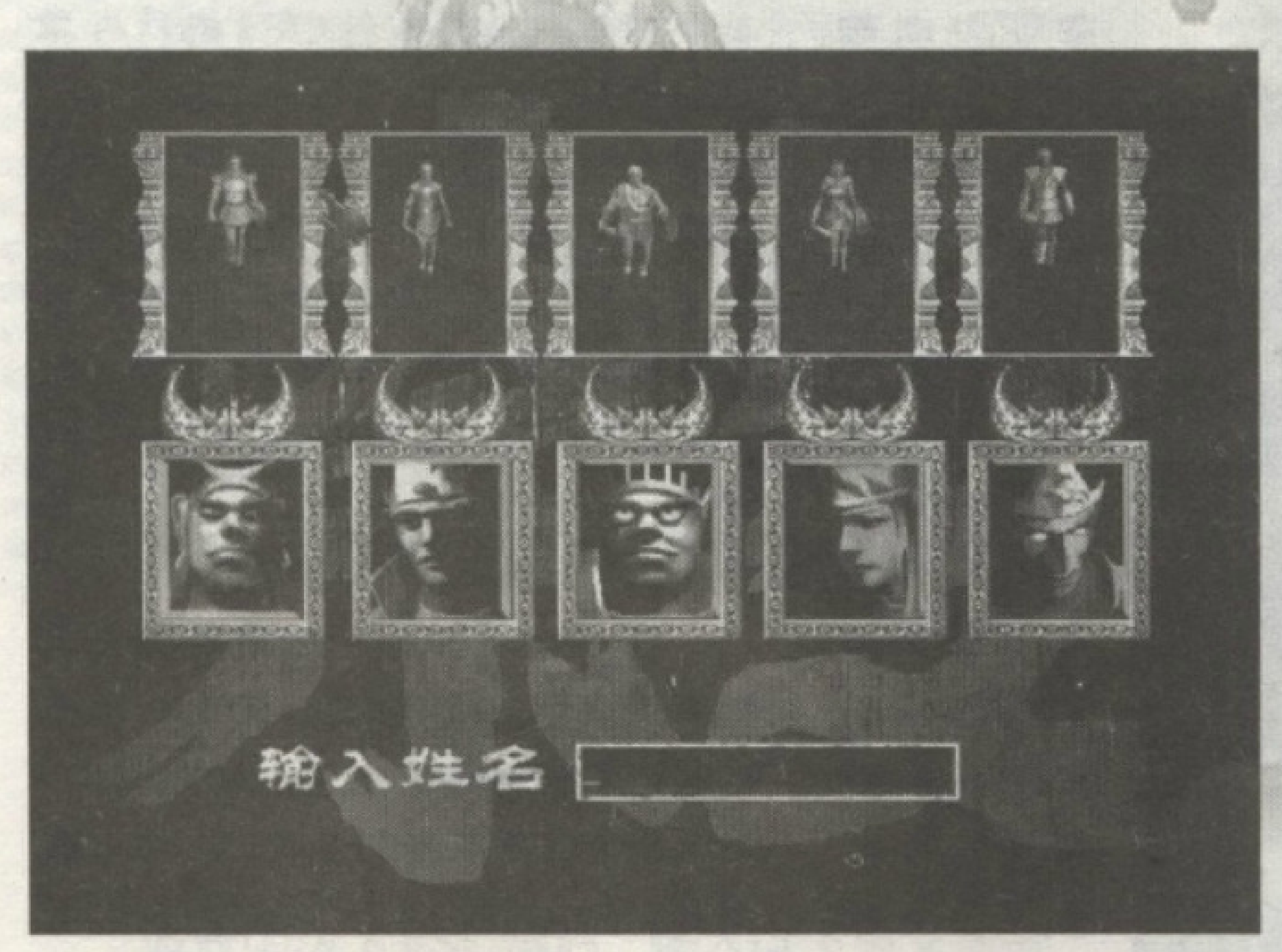
玻璃瞳孔工作室
北京前导软件有限公司

《西游记》，作为中国古代四大名著之一，在中国乃至世界都已广泛流传，其中孙悟空大闹天宫，唐僧西天取经等故事已是妇孺皆知。在这次由前导公司制作发行的《西游记之齐天大圣》，则截取了原著中自"石猴出世"到"封齐天大圣"一段的故事内容。

《齐天大圣》是前导公司玻璃瞳孔工作室1997年4月开始开发的游戏软件，是前导目前投入力度最大的一个软件。《齐》是前导"西游记系列游戏"的第一部，选取"石猴出世"到"大战巨灵神"一段剧情改编完成。游戏主体采用的是类似DIABLO的多人动作RPG模式，在水脏洞、地狱、龙宫内的若干个战斗关内进行。而"大战巨灵神"被表现为3D即时间接格斗，在3D加速卡支持下会有瞬息万变的效果。与通常的多人动作RPG不同的是主角孙悟空可以率领3只小猴共同参加战斗，并融入了建造建筑的经营成分。



此次公布的版本较早期公布的DEMO版在人物、魔法、道具的形表现上有了全新的改变，并更换了片头动画。据玻璃瞳孔工作室负责人主策划尹龙介绍，未来的正式版还要在现在版本基础上对各种参数进行细部调整，并准备加入部分秘技使游戏更有娱乐性。



这款以MRPG形式为主的游戏融合了建设、训练、养成及间接格斗等成分。在游戏中除了充分体验战斗这一主题外，还需进行建设、升级、交易等策略型活动。游戏分为"水脏洞"、"闹地府"、"闹龙宫"、"大战巨灵神"四个主要任务，每个任务中分有若干场景。战斗仍是游戏的主题，游戏中将出现数十种妖魔鬼怪，并提供了上百种武器道具和几十种魔法，与以往的MPRG不同的是，游戏主角不仅是要完成自身在战斗中的升级，还要以各种方式指挥他的"助手"(小猴)参与战斗。游戏开始时，玩家可在金、木、水、火、土五系主角中任选一个进入游戏，在战斗中将主角等级提升到一定程度可控制小猴采取多种策略配合作战。游戏提供了一套完整的升级系统(包括角色升级、道具升级、魔法升级等)，并充分体现了五行相生相克的中国古典哲学原理。这次，游戏者所需要的不仅是力量和勇气，还要看你的智慧与耐心了。游戏除单人任务模式外，还支持最多十人连线的网络对战模式。网络游戏模式中，玩家可以联合攻关，也可互相追杀，或是结成联盟，组队对战。

整个游戏采用640*480分辨率高彩色效果，视角为正45度侧俯视，在最后与巨灵神一战中，采用实时三维间接格斗模式。操作控制以鼠标为主，可配合键盘设置的热键对人物策略、物品装备、道具使用等方

面进行灵活多样的操控组合。

该游戏可根据运行电脑配置的不同自动开启相应效果，游戏可识别INTEL MMX及PENTIUM II处理器。

铁甲风暴

奥世软件工作室

目标软件（北京）有限公司

说起铁甲风暴，实际上已经不能算是“制作中”的游戏了，不过，这篇文章既然讲的是国产游戏，就不能不谈一谈《铁甲风暴》，因为它在国产游戏史上实在是占有非常重要的地位。

《铁甲风暴》的成功来得并不侥幸，在制作它以前，目标软件主要为国外从事软件开发工作，在国内只发行过一些教育类的产品，多年的创作经验为制作《铁甲风暴》奠定了坚实的基础，当目标软件看好中国的游戏市场后便把自己的想法付诸行动了。

《铁甲风暴》的最大卖点就是其独特的武器组装功能，这一设计使玩家不仅在战术指挥上，还在武器制造上有了更大的自由，这在众多的即时战略中可谓首创。在玩过一大堆即时战略后，几乎每一个玩家都希望拥有有个性的武器，《铁甲风暴》正好满足了他们的心理。在图像方面，《铁甲风暴》较国内同类产品有很大提高，它色彩艳丽、造型独特，现代味十足。游戏的音响也算不错。至于电脑的AI，虽说不上聪明，但至少不会动不动就卡住。特别要提的是，《铁甲风暴》的成功一部分要归功于它是国产货，中文语音、中文界面、中国人制作，这一切都使每一个中国玩家产生强烈的亲切感。正因为如此，虽然它的地形略显单调、情节有些平淡而且生不逢时地碰上了《星际争霸》，但在本期的排行榜上仍名列《星际争霸》之前。下面就让我们来看一看玩家们是怎么说的：



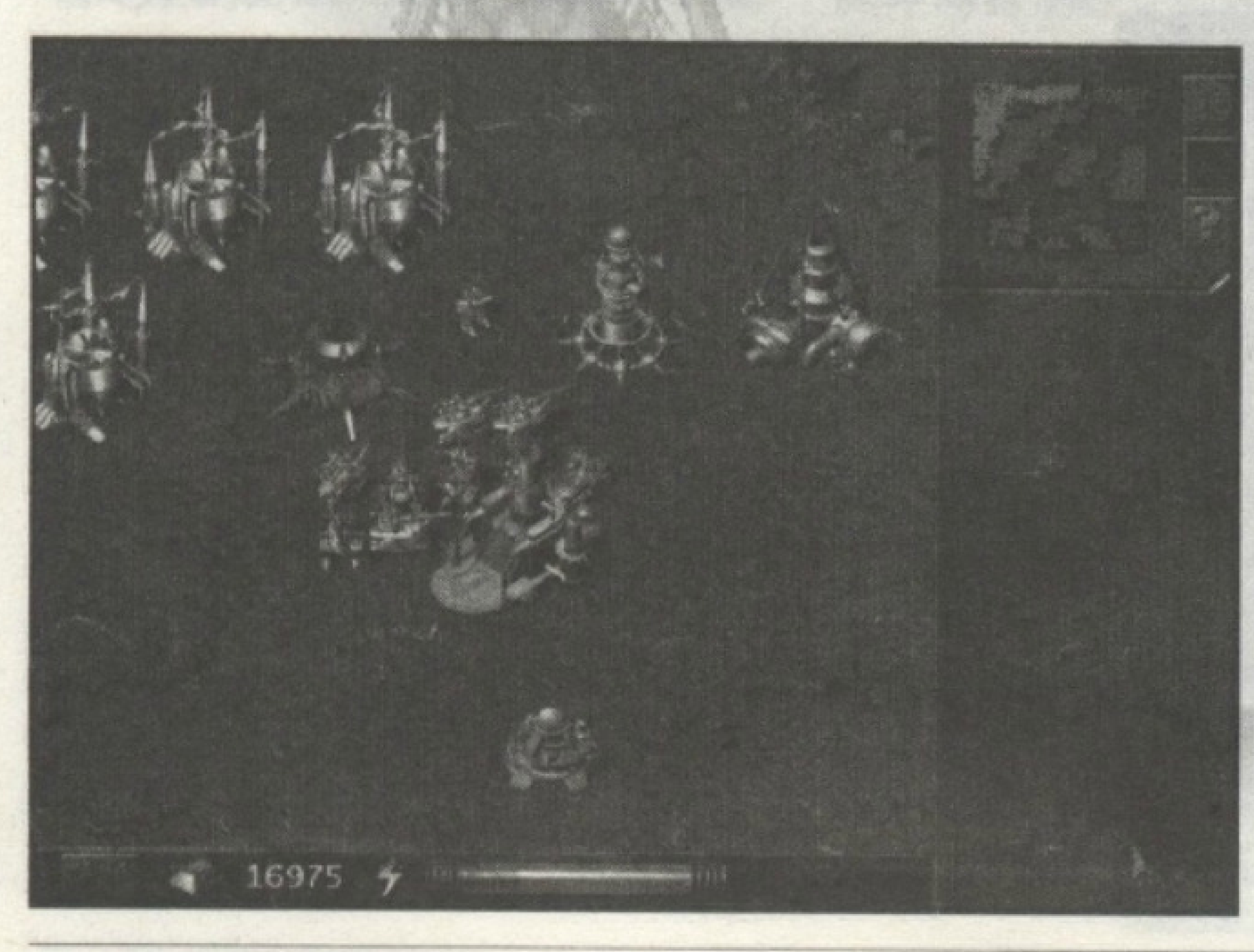


北京 阎羽

我非常喜欢贵公司(目标软件)出的《铁甲风暴》这部即时战略大作，它是至今为止，我见过的中国制造的最好一部游戏了。

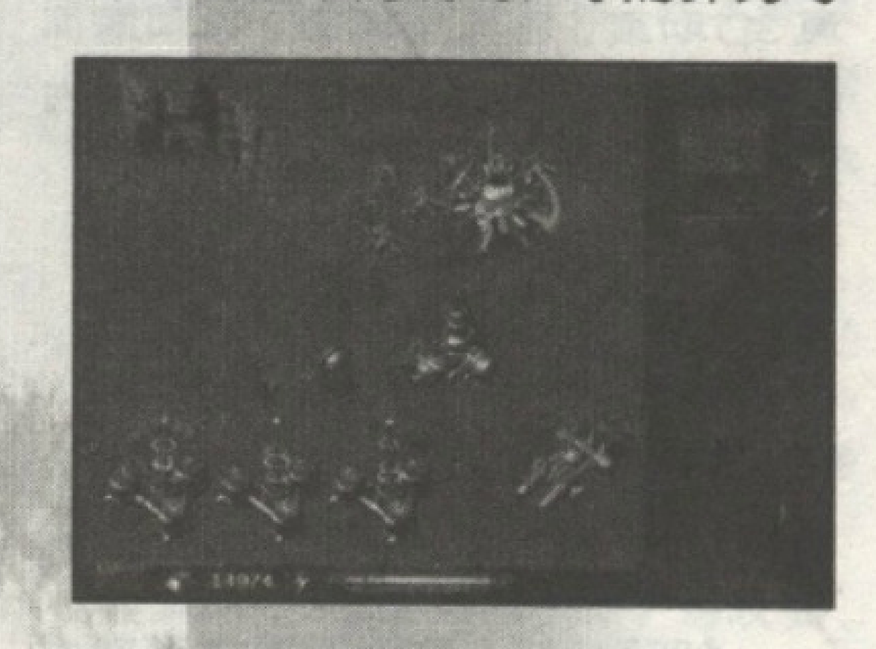
北京 黄鹏

我一直认为中国是做不出象C&C那样的片头画面的，可《铁甲风暴》让我改变了我多年来的观点，这部游戏的开场画面真的让我震惊了，高解析度的三维动画，令人振奋的音乐，真让我大吃一惊。



南京 胡君

《铁甲风暴》做得还是很不错的，虽然有各种小毛病、小缺陷，但并不影响它那“国产游戏精品”的称号。但是你们（目标软件）不能因此满足，你们要看到自己与国际先进水平的差距，才能有长足的进步。



玩家 吴岳峰

《铁甲风暴》的总体水平是相当不错的，我个人认为应在C&C之上，在《横扫千军》之下，与《黑暗王朝》基本持平，尤其是《铁甲》的战斗单位组合功能，酷到了极点，在同类游戏中为首次，对于国内公司的首作来说，能达到如此水平已经相当不错了，望再接再厉闯出一个国际知名的企业，到那时，我们玩家脸上也有光，会发出“做中国玩家真好”的感叹！

浙江 向恺

我不知道你们今后是否还会再制作即时战略类游戏，但我还衷心希望你们能继续开发即时战略游戏，创造出《铁甲风暴II》来，我全心全力地支持你们。





世界杯 98
World Cup 98

进入 Player Edit 作为任一队员的名字输入，并按 ENTER:

"johnny atomic": 球员跑动加快

"xplay": 持球方随机摔倒

"eac rocks": 球员变成大头

"urlofus": 球场边看不见的墙

"dohdohdoh": 球的飞行没有规律

对隐形菜单按确定后，再 Save Change，在选球场的时候用 F5 就可以随时修改秘技选项了。

铁甲风暴
Metal Knight

在游戏中敲回车键后，输入相应字母，将得到各种秘技:

sunshine: 地图全亮

magicbird: 所有建造物受损伤

thunderbird: 加快建筑的建造速度

richbird: 增加 10000 的金钱

luckybird: 过关

amitofo: 修好建筑物的损伤

模型军人
Army Man

游戏中按下 ESC 键后，输入以下英文将得不同的秘技:

Triumph: 过关

Omnisicient: 视角切换

Pyromancer: 按鼠标的右键投放炸弹

Aeroballistics: 加满空中支援力量

Invulnerable: 无敌模式

Paralysis: 冻结敌方部队

Telekinetic: 瞬间转移

Plethora: 弹药全满

Occultation: 隐形模式（开枪的时候会回到正常模式）

Kahuna: 同时激活无敌，视角切换等模式

入侵
Incoming

按着"SHIFT"不放:

WIREWEWAITING: 关闭 textures

SOLIDASAROCK: 无敌

FLATBROKE: 关闭阴影

GOURAUD: 显示 Gouraud 阴影

OLDMACDONALD:

保护农场里的牛牛！！！？？

FLYMETOTHEMOON: 在月球上赛跑

HAVEALL: 得到所有

SUPERDAISY: 一枪就干掉敌人

SUPERSHOOT: 同上

INVUNERABILITY: 无敌

INFINITELIVES: 同上

INFINITEWEAPONS: 武器无限

MASTEROFTHEUNIVERSE:

Atleast textures 开／关

CHEATKEYS:

F2: Easy Shoot

F3: 无敌

F4: 无限生命

F5: 无限武器

F6: Smart 炸弹

F7: 退出

F8: 记录以下地点位置

F9: 读取存储地点位置

F10: Frame 开关

F11: 重新开始

卡曼奇黄金版
Comanche GOLD

键入“R”键，然后输入密码：

PIGSOINK：杀伤力最大

HARMONY：GPS Hellfire

6969：雇佣兵

X666：干掉队友

IMARAT：看不见

IMACOW：时间停止

LOADME：装填弹药

FIXME：修复装甲

死亡竞赛
Forsaken

在任何选单中输入：

bubbles：密技开启

iamzeus：无敌，武器全满，无限装甲，4倍火力加强，2种未知武器“SPID”和“THIEF”

thefullmonty：选关模式开启

编辑游戏目录下Forsaken\data\的Enemies.txt文件，设置'Shield 0'，敌人只要攻击一次就会死。

黑暗王朝
Dark Reign

在选项画面中按SS ADN输入：

darkinv：无敌

dark20000：20000单位钱

darkpower：能量（power）增至最大

富甲天下II

准备足够的钱，到武器店把所有武器买下，再点一下把它卖出，切记！！武器栏里必须无任何武器，就是要把武器全部买下，且全部卖出，然后就会出现金箍棒，一个才十元，反之，攻城机关也是同样方法。

战争地带
Battle Zone

在游戏过程中，同时按住SHIFT与CTRL键，并输入：

BZBODY：护甲无限

BZFREE：飞行员与RECOURSEN无限

BZRADAR：显示全部地图

BZTNT：无限弹药

特种风暴
Commandos

过关密码：

第二个任务：4JJXB

第三个任务：ZDD1T

第四个任务：RFF1J

黑色大丽花
Black Dahlia

1.按住鼠标左键不放，接着把鼠标指针移到屏幕边框处，你就会看到一段奇怪的MOVIE。

2.当你处在ABC大仓库（ABC warehouse）内时，一个接一个浏览其中的文件。当你浏览了十个以上时，你就会看到另一段奇怪的MOVIE。

名星大赛
Andratti Racing

开始职业生涯赛（Career）时，以下列名字（Real Name）进行比赛就能选用对应的隐藏赛车：

CHAO BROS：得到印地赛车

PEACEFUL OCEAN：得到斯多克车

劲量赛艇
Powerboat Racing

以下列秘技作为密码（Password）输入，就



能得到相应的功能:

EPS: 开启冠军赛模式

PBR: 开启障碍模式

PDL: 进入名为“Mines”隐藏关卡

URN: 开启长筏模式

三国志VI

1. 为自己的军团势力起一个名字:

用鼠标指在自己的主城上,按鼠标右键点两下,就会出现一个窗口提示您输入势力名称。如:如果现在的官位是“州牧”,那么输入“广”,您就成为了“广州牧”,而您的军团就是“广军”。

2. 让士兵们赦甲还乡:

用鼠标指在台湾岛上,按鼠标右键点两下,就会出现提示窗口。

3. 选择其他君主:

用鼠标指在海南岛上,按鼠标右键点两下,出现提示窗口,可以选择其他君主继续进行游戏。

三国群英传

在启动命令SANGO.EXE的后面加参数“-DM”便可以启动秘技模式,或者也可以修改游戏安装完成后会出现的三国群英传捷径小图,将其内容一路径目标中的SANGO.EXE的后面加参数“-DM”,然后进入三国群英传中。

1. 启动秘技参数:

在开始选单中选执行,键入C:\ODINSOFT\SANGO\SANGO.EXE ###(###为以下的秘技参数,记住中间要留空格),可选秘技内容如下:

-DM: 进入游戏后,在内政模式下执行搜索,会将人才搜出,直到此地无人为止

-AUTO: 电脑代替玩家出战、征兵,金钱与预备兵只增不减

-BATTLE: 直接进入战斗模式,选择退兵后可获得金钱9150元

-INFO: 屏幕左上显示内存使用状况,进入战斗会显示屏幕所在的X、Y轴座标

-MAPMODE: 同上,但只获得金钱

-AIOFF: 关闭人工智慧,使敌军不能动作

-AUTO -BATTLE -SPEED -FIXSPEED -FULLSCREEN: 使三国武将大混战,使用后就不能再离开游戏,所以在使用前请考虑清楚

若是将参数“-DM”改成“-AUTO -BATTLE ?”(? 可填入0到9,代表不同的战场)时会出现自动作战并且不停补兵,不停用武将技的自动战争画面。

2. 在大地图模式中:

F1: 大地图的日期停止增加(停在当时的月份不动)

F2: 直接进入一年的最后一刻,如没有使用F1的功能时,便会进入内政

F3: 城内增加10000金

F4: 城内的预备兵补满

F5: 所有的武将等级加一级

3. 在作战画面下:

F8: 武将技的气会马上集满

F9: 作战TIME=999

F10: 作战TIME=0

4. 自由选择时期:

虽然本游戏一开始时并不能选择时期,且只可以选择一位君主开始游戏,但若是全打穿过一次后,再次选择开始新游戏时便可以选择时期(剧本),每个时期亦有不同的君主可以选择。

编辑部提供



晶合聊天室

北京　王旸：

晶合的聊友们，大家好！看了前几期“聊天室不一定聊游戏”的声明，我觉得多年来的苦恼终于有合适的地方说与人听了。感谢晶合提供的机会。

我是谁？

不要误会我是在为引进大片做广告，我也不是某个故事中失忆的男主角。每当我面对各种电子签名的票证时，“我是谁？”这个问题便真真切切地摆在了我的面前。

在我的银行存单上我叫“王＃”；在我自学考试的准考证上我的名字是“王*”；在计算机等级考试的成绩单上我是“王□”；在单位印发的各种有关我的姓名的通知上、在报刊订阅凭证上我叫“王杨、扬、羊、洋、炀……”——我的名字几乎用遍了所有“YANG”的同音字，我也几乎记住了计算机一、二级字库的所有符号（大部分在我名字中出现过）。

我曾为我的名字自豪，因为它充满着青春的朝气与活力。“清晨的太阳”——字典中是这样解释的。然而当电脑化的进程一步步地深入到我们生活的各个角落时，我的烦恼也就随之而来了。我的名字被一堵看不见的、但又是确实存在的厚墙排挤到了数字化进程之外，它给我的生活中带来了意想不到的麻烦。

说到这里恐怕大多数人已经明白了事情的原委。我一切烦恼的根源是因为，我的父母在二十年前没有选一个能够包括到电脑认识的6763个常用字（一、二级字库）中的字，做我的名字。电脑可谓神通广大、上天入地无所不能，可它却只认识中华民族数万汉字魁宝中的区区六千余字，真是可悲可叹。

我想与我碰到同样麻烦的人并不太少。那么如何解决呢？可以把名字一改了事，让14亿国人来屈就一下我们这个“得力”的助手，写字、说话，起名字以6763个字为限，这样到也省去了许多周折。然而如此一来，我们岂不是有沦为电脑的奴隶之嫌？我想以我们的智慧与技术，教电脑多认几个字并非难事，然而我在苦苦的祈盼中度过了数个冬夏，摆在我的姓名栏中的仍然是*、&、$、@、……

好在我身份证上的名字没有偏差，不然真是不知如何是好了。这也是不幸中的万幸了，可以稍稍安慰一下自己。

写到这里忽有人敲门，原来是居委会的大妈来通知办理电脑化管理的新户口本的事情。电脑化！户口本！！天那……*、%、$、@、^、#……

（注：如此文有幸发表，却又打不出我的姓名，烦劳编辑用“我是谁”来属名，让我也来充一回名人！）

北京　邵青：

如今大量优秀的外国游戏不断涌现，但为何难于为国内玩家所接受？我想，原因之一是很多外国游戏的配置要求过高，而另一方面则可能是部分玩友的E文太差，对于一些未曾汉化的游戏便退避三舍了。

其实我倒是更喜欢原汁原味的原版游戏，并不是因为我E文有多好，主要是国内汉化水平还有待大幅度的提高。就拿EA SPORTS出的“足球经理”来讲，通过原版和汉化版的比较，我发现不光是汉化后的字体远不如原版字体圆润、光滑，一些足球术语的翻译也很不贴切。如将“SUPPORT ROLE”翻成“前腰”，实际上那个位置应叫作“二前锋”或“助攻前锋”。一些好游戏被汉化得面目全非，实在让人惋惜。建议以后在引进外国游戏时，若要汉化，也应推出原版和汉化版两种版本，以供不同需要的玩家选择。

山东　张沂南：

我认为《粘土世界》是一款制作得非常新奇的游戏。其中人物形象的质感很强，很特别。大部分的谜题很有趣，也有一些有些难度（比如小老鼠钻洞吃奶酪的地方），总之它给人一种全新的感觉，一下子觉得游戏世界里除了英雄、战争、剑侠、汽车以外，还有滑稽的、真正带给你娱乐性的小丑，我喜欢这小丑，喜欢《粘土世界》。另外还有一个原因使我看重它——既然大软的“老”编们都给了它这么一个高分（是91分吧），我还有什么理由不喜欢它呢？

天津　陈裕鹏：

林月如：不好了，GDI带着一批坦克冲上来了！进化人也攻上来了。逍遥，怎么办？

Na-kaul：Diablo死了，我就拿李逍遥解恨吧。李逍遥，把你的宝座让出来！

阿奴：逍遥哥，你到底惹了什么祸，连机器人和地下的恶魔都来攻打你？

盖茨：李逍遥不要太着急，等我把奇迹建起来，我就要在你的基地里盖满箭楼。

罗纳尔多：李逍遥快下宝座吧，我都在世界杯上夺冠了，你永远达不到。久坐会长痔疮的。

赵灵儿：逍遥！再不反击你真的要下台了。

李逍遥：……我的剑让Lara偷走了，我……

98年第2季度幸运读者

浙　江	严　晟	山　西	宋　丽	云　南	乔　昕
黑龙江	徐亚珍	四　川	李　杨	贵　州	刘卓智
河　北	冯　涛	武　汉	刘　佳	北　京	若　春
天　津	王　强	青　岛	孙晓军	南　京	陈　婕
甘　肃	张一鸣	沈　阳	宋　慧	广　州	谭立衡
重　庆	颜政德	北　京	陈　晨	宁　波	龚琦峰
上　海	吴　浩	广　西	黄坚毅		

以上读者将获得由第三波软件（北京）有限公司提供的《伊甸风暴》一套



6月榜评

本月TOPTEN二万余票的统计结果一出，我不得不暂时告别STARCRAFT战役中那位豪迈又豪爽的坦克大哥，来和大家一起聊聊这个榜。

本月前五名与上月相差无多，第一名仍被AOE占据。不过，据可靠消息说，编辑部已于日前接到国家有关部门的通知，《帝国时代》因为某些原因，建议编辑部停止对该游戏的报道。编辑部也建议各位玩家不要再为此游戏投票，把它放一放吧。

“仙剑”与“暗黑”之争自开春以来就从未停息过，此轮战罢李逍遥以四十余票胜出“大菠萝”，不知下一轮又鹿死谁手。《命令与征服》自从与“仙剑”比试失利后便老老实实地呆在第五，其位置看来急需接班人——《命令与征服Ⅱ》或《沙丘2000》来接替，目前后者即将出炉，打翻身仗的日子为期不远了。

与前五名恰恰相反，六到十名的变动之大颇有天翻地覆之势，竞争异常激烈。首先是劳拉被一脚踹出了第一军团，去了第十一名，难道真的是因为她的“古墓Ⅰ”的光辉历程已被大家淡忘，而“古墓Ⅱ”中的步履又太过沉重了（导致失帧严重）？另外“地下城的守护者”们也从上月的第七一下子滑到了本月的第九，被“金庸群侠”们踩在脚下，看来喜爱英雄的人们还是占多数。《黑暗王朝》和《绝地风暴》均比上月前进了两名，步伐还是蛮稳健的。而更有冲劲的就属《横扫千军》了，由上月的第十一名连过四“人”闯到了第七名，它的资料可扩充性使其后劲十足，看来携《黑暗王朝》一起踏过《命令与征服》的阵地已为时不远了。

就本期排行榜而言，最值得一说的有两点。其一便是《铁甲风暴》和《星际争霸》这两匹快马，其前进速度之快是令人惊讶却又在意料之中的。《铁甲风暴》上月首次上榜还在第二十九名，本月则已奔至第十二名，其跨度之大是以往少见的。而与其几乎同时上市的《星际争霸》虽然上月没有进入前三十名，但本月首次登榜便占据了第十五名的位置，其实力可见一斑，亦可窥出其未来夺冠之势。由此我们也可以看出，在上述两款游戏几乎同时上市的情况下，中文化的游戏更容易占得先机。尽管《铁甲风暴》与《星际争霸》相比，在剧情设定上还显得单薄，在动画制作方面还不够充实，在角色刻化上还欠功力，在场景画面上还略显单调，在电脑AI方面尚略有不足，但正因为它是一款国人自制的游戏，吸收了一些国外同类游戏的长处，同时有独到的设计思路（比如随意组装机甲），在同类国产（包括港台产）的游戏中已算上乘之作，所以它仍然为广大国内玩家所认同，并没有因为与《星际争霸》这个美国大个儿在市场上撞了个满怀而一败涂地。因此可以说它的推出同《星际争霸》是一样成功的，它的成功是值得国内其他游戏制作生产者们学习、借鉴的。

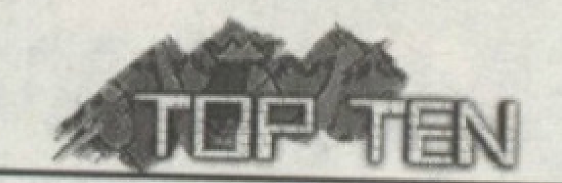
另外值得一说的是，在国外大红大紫的《雷神之锤》系列在国内竟受到了意想不到的冷遇，比起当初DOOM系列可谓一落千丈，自今年一月至今竟从未上榜。仔细想来，当初玩DOOM的时侯，PC游戏业尚在初期发展阶段，国内几乎没有什么自产游戏，外来的游戏也不是很多，更不用说好游戏了。因此DOOM系列便占此天时而成为当初仅有的几个可玩游戏之一，尽管它并不十分适合中国人的传统观念，而那时的TOPTEN上自然也会有它一席之地。时至今日，PC游戏业已经走向成熟，国内游戏制作业也已蓬勃发展起来，游戏文化的内涵几乎包括了社会的各个层面，有许多适合国内玩家的游戏被推向市场，玩家们的选择余地变得非常广阔。在这种大环境下，相信多数国内玩家都为自己找到了合适的定位，知道自己喜欢玩的是哪类游戏。而DOOM TOO、QUAKE TOO类游戏遭到了冷落正说明了这类以血腥、暴力和感官刺激为主的第一人视角游戏确实不适合国情，是与多数国内玩家的思想观念和习惯相孛的，这不能不说是游戏引进工作中的一个问题，而这个问题早已在TOPTEN这面镜子中映射出来了。

晶合实验室（庄）

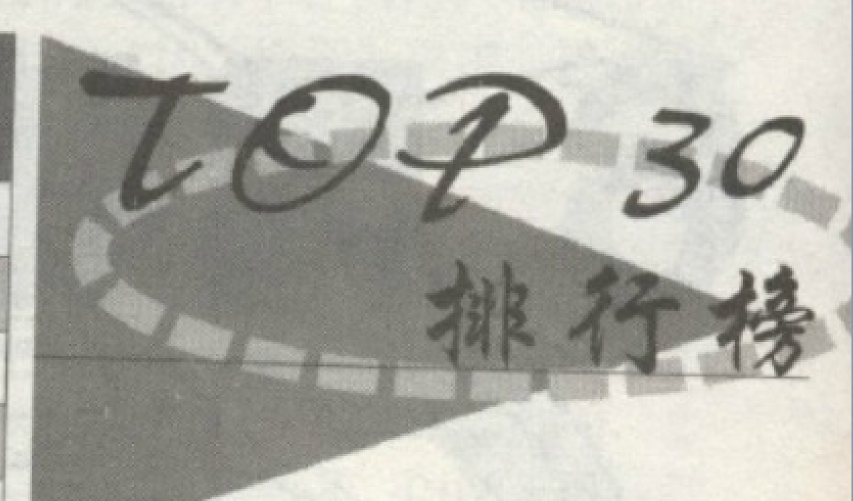
特别感谢以下热心读者

南昌	栾奕	北京	张琳琳
上海	杨燕	湖北	李冠宇
江苏	周枫	浙江	卢晓剑
山东	张锐	北京	张鑫
江苏	夏恺	沈阳	李刚

以上读者将获得由**目标软件（北京）有限公司**提供的**《铁甲风暴》一套**



GAME龙虎榜



名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
	2038					
仙剑奇侠传	1624	2	3	33	1	大宇
暗黑破坏神	1582	3	2	13	1	BLIZZARD
足球98	1392	4	4	5	4	EA SPORTS
命令与征服	964	5	5	27	1	WESTWOOD
黑暗王朝	652	6	8	5	6	AURAN
横扫千军	632	7	11	5	7	CAVE DOG
金庸群侠传	580	8	9	19	3	智冠
地下城守护者	524	9	7	9	4	牛蛙
绝地风暴	438	10	12	11	5	MELBOURME HOUSE
古墓丽影	432	11	6	15	5	EIDOS
铁甲风暴	428	12	29	2	12	目标
古墓丽影Ⅱ	400	13	NEW	1	13	EIDOS
大富翁Ⅲ	380	14	10	25	4	大宇
星际争霸	376	15	NEW	1	15	BLIZZARD
魔法门之英雄无敌Ⅱ	318	16	—	5	13	NEW WORLD COMPUTER
主题医院	252	17	14	7	14	牛蛙
阿猫阿狗	248	18	26	2	18	大宇
超时空英雄传说Ⅱ	224	19	16	10	14	宇峻
大航海时代Ⅱ	210	20	13	34	2	光荣
极品飞车Ⅱ	206	21	NEW	1	21	电子艺界
FIFA足球经理	196	22	18	6	18	电子艺界
炎龙骑士团外传	162	23	23	2	23	汉堂
三国群英传	156	24	NEW	1	24	奥汀科技
神雕侠侣	128	25	21	7	12	智冠
三国志Ⅴ	126	26	25	19	11	光荣
炎龙骑士团Ⅱ	120	27	17	31	6	汉堂
魔兽争霸Ⅱ	112	28	22	25	6	BLIZZARD
孤胆枪手	108	29	30	9	18	SHINY
侠客英雄传Ⅲ	104	30	19	9	13	精讯

首选游戏排行榜

1. 仙剑奇侠传 766票
2. 658票
3. 暗黑破坏神 656票
4. 足球98 326票
5. 横扫千军 132票
6. 命令与征服 120票
7. 铁甲风暴 106票
8. 黑暗王朝 96票
9. 星际星霸 90票
10. 地下城守护者 82票



新疆 丁锐
保定 王瑞君
黑龙江 王盛毅
辽宁 佟健
山东 王英杰
江苏 陈亚光
青岛 徐烨
四川 蒲键
大连 刘冬
湖北 马金波
北京 高越
江苏 徐赋强
福建 叶晓东
北京 葛海峰
广东 徐伟雄
北京 毛葛
海南 王康宁
陕西 周琪
湖南 林桦
浙江 黄文峰

以上读者将获得由**目标软件（北京）有限公司**提供的**《铁甲风暴》一套**

根据国家有关部门通知，建议编辑部停止对《帝国时代》的报道。希望大家不要继续为其投票。

本月选票位于第62页，欢迎投票（复印有效）。

翰林汇

多媒体家庭课堂



凝聚

翰林汇联合多方力量，历时三年精心制作而成，凝聚了全国350名优秀教师和120名工程师的智慧、经验和汗水

丰富

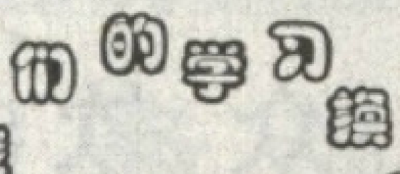
汇集计算机多媒体图、文、声、像四大基本特征，包括1200万文字，上万幅图片，大量动画，300多小时教学录音和4000多段特有的教学录像，规模浩大，形象生动，趣味性强



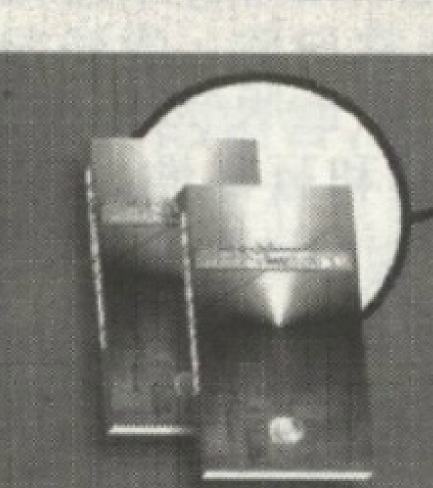
经验

紧密配合国家教委中学教学大纲，运用计算机多媒体新技术，内容丰富，覆盖从初一至高三年级全部内容，设计规范，制作精良









单片：58元

初一6片装／298元
初二8片装／388元
初三10片装／478元

初中版全面上市

连邦教育软件排行榜 **第一**

成功的软件＋我们的努力

受到您的关心与关注

'98年上半年，翰林汇隆重推出"翰林汇多媒体家庭课堂"

敬请关注7月大片

您想在电脑上

*写作*时随时接受写作指导吗？
*写作*时文采飞扬，妙语连珠吗？
*写作*时博采众家优点，增强自身功底吗？
*快速写好*作文、书信、合同、家信……吗？
*快速浏览*唐诗宋词、名言成语、各种诗歌，启迪灵感吗？
*随时品读*各种名著《红楼梦》《水浒》……吗？

敬请关注《写作之星 WDS98》
详情电垂：010-62572100

浩瀚的宇宙遥远的星空，带给我们的无限遐想。
惊天动魄的航天史让人们为之赞叹！
华丽的图片，动听的音乐，珍贵的录像、文字资料
把你带入*太空的梦境*

请注意《迈向星空》
详情电垂：010-62572100

技术服务 免费邮购：010-62572100
热线电话 总机：010-62571600
网址：//www.highly.com.cn

翰林汇多媒体家庭课堂 经销网络

全国翰林汇分公司、各连邦软件专卖店及北京各大商场、书店经销：

HIGHLY 翰林汇

翰林汇各地分公司：

■第一门市部 (010)62572100 ■第二门市部 北京友利信 (010)62629471 ■杭州翰林汇 0571－8862415 ■上海翰林汇 021－62794370 ■成都翰林汇 028－5564790 ■武汉翰林汇 027－7873854 ■南京翰林汇 025－3370639 ■西安翰林汇 029－7883740 ■沈阳翰林汇 024－3917668 ■哈尔滨翰林汇 0451－2521009 ■郑州翰林汇 0371－6254259 ■福州翰林汇 0591－3702238 ■厦门翰林汇 0592－5065338 ■新疆翰林汇 0991－4514367 ■重庆翰林汇 023－68790897 ■烟台翰林汇 0535－6629411 ■大连翰林汇 0411－3624481 ■深圳凯地翰林汇 0755－3237834 ■太原翰林汇 0351－4034403 ■合肥翰林汇 0551-3656688-3120

大众软件服务部

群策群力 撑起一片蓝天

——祝贺《大众软件》服务部第二届全国分部会议圆满结束

5月23日，《大众软件》服务部全国销售连锁组织在武汉珞珈山隆重召开了第二届全国分部会议。《大众软件》服务部全国销售连锁组织是国内有实力的销售连锁组织之一；是面对最终用户的正版软件全国性连锁组织；是经销软件品种最丰富的软件供应商；是软件厂商与消费者之间的一座桥梁。

此次会议，意在加强扩大《大众软件》销售连锁组织正版软件的销售能力和市场的覆盖面，加强各组织成员的紧密团结，同时面对国内销售的不成熟和盲目性，以及计算机的普及率低，水平差别大，《大众软件》对最终用户不但要有优秀的服务和精湛的技术，更要指导消费，对软件消费者负责，真正使"大众软件专卖店"成为广大消费者的电脑之家。

作为国内具有规模的连锁组织之一，我们将与同仁一道，共同拓展正版软件的市场，迎接软件市场繁荣的到来，吸引更多的软件精英加盟《大众软件》销售连锁组织。

群策群力，撑起一片《大众软件》的蓝天；协手同仁，撑起一片中国正版软件产业的蓝天。《大众软件》全国分部会议的成功召开，定将给软件业带来一股春风和力量！

欢迎下列城市的软件精英加盟《大众软件》销售连锁组织，欢迎下列城市的电脑爱好者推荐本地的专卖店加盟：银川、呼和浩特、包头、连云港、镇江、柳州、泉州、莆田、漳州、汕头、珠海、海口、宜昌、十堰、本溪、鞍山、拉萨、攀枝花、大理、遵义、衡阳、岳阳、鹰潭、景德镇、九江、安庆、绍兴、蚌埠、潍坊、烟台、承德、沈阳。

新建分部

荆州大众软件分部
地址：荆州市沙市区北京东路内配综合大楼1号店
电话：8257626 联系人：李国

邯郸大众软件分部
地址：邯郸滏河大街137号129队
联系人：范文碧

郑州大众软件分部
地址：郑州优胜北路6号付17号
电话：3818478 联系人：杜征

兰州大众软件分部
地址：兰州市南昌路12号
电话：8883877 联系人：罗涛

锦州大众软件分部
地址：锦州凌河区云飞街二段57号
电话：3131788 联系人：王芳

北京新分店

大众软件和平里分店
（兴华教育书店）
地址：北京东城区和平里中街12号
电话：64217766－31541
联系人：赵玺

北京大众软件专卖店

大众软件读者服务部总部
北京晶合顺达计算机公司

●北京《大众软件》读者服务部总店
地址：崇文门西大街6号楼

●北京大众软件中关村一分店
地址：海淀区中关村现代电子市场二层

●北京大众软件海航分店
地址：中关村海淀路59号

●大众软件长椿街分店
地址：宣武门西大街丙103号

●大众软件万寿路分店
地址：海淀区万寿路20号

全国各地大众软件

●苏州分部 电话：7246529，5349721
●哈尔滨西区分部 电话：6259031
●哈尔滨东区分部 电话：2510446
●武汉分部 电话：7649127、2835314
●新疆分部 电话：4816658、2849854
●保定分部 电话：3272240、5034135
●太原分部 电话：7234490
●淄博分部 电话：7536309、2867297
●温州分部 电话：8377628、8319559
●长沙分部 电话：4190177，4111446

●宁波分部 电话：7248229
●昆明分部 电话：5176880
●大连分部 电话：3630831
●杭州分部 电话：8079924
●西安分部 电话：8496569
●长春分部 电话：5656612
●吉林分部 电话：2446408
●广西分部 电话：2621521
●重庆分部 电话：63703455
●塘沽分部 电话：25716599

●东营分部 电话：8713909
●无锡分部 电话：5025454
●青岛分部 电话：3621379
●湛江分部 电话：3205630
●贵阳分部 电话：5894210
●周口分部 电话：8238503
●临沂分部 电话：8100118
●惠州分部 电话：2226713
●厦门分部 电话：2099553

欢迎没有设立大众软件服务部的城市加盟我们的组织！

销售连锁组织

度盛夏:品味98'游戏精品

结友谊:大众软件连锁组织礼品赠送

大众软件服务部销售连锁组织,是面向全国的以计算机服务咨询和软件销售为主,直接面对最终用户的正版软件全国性连锁组织,现已在全国70家城市地区设有软件专卖店,即负责在当地进行计算机的推广、普及和正版软件的销售,在大众软件专卖店,大到工具软件、小到游戏软件,应有尽有、品种齐全,为《大众软件》的读者和计算机用户提供全面的售前、售时、售后服务。暑期已近,大众软件各地专卖店与国内外著名游戏厂家、硬件厂家携手推出"结友谊暑期礼品回馈"活动。请您去各地大众软件专卖店,会惊喜获得精美的游戏鼠标垫;漂亮的"POPSOFT"T恤和"张牙舞爪"的游戏T恤。且看这次部分游戏厂家为您呈上的精品软件:

新天地互动公司的产品:

1.《银翼杀手》:是Westwood今年推出的冒险游戏。一个梦想在实现之前很难断言它是好梦还是恶梦……

2.《格斗之魂》:是CORE Design继《古墓丽影Ⅱ》之后于今年4月刚刚推出的一款3D动作游戏,可与街机譬美!

3.《沙丘2000》:《沙丘2000》如雷灌耳,它已在准备出动,又一次即时策略的热潮即将掀起……

创意鹰翔公司的产品:

《生死之间Ⅱ》—末日传说:该软件是《生死之间》系列第二集,引入全新的战斗方式。战斗场面从地面转为星际空间。使你充分享受一把指挥星际大战的快感,一种在以往即时战略游戏中从未有过的体验。鹰翔工作室今秋强力推出。

奥美电子(武汉)公司的产品:

《暗黑破坏神》:它将给您带来无比的乐趣和刺激!请走向《暗黑破坏神》世界吧!故事将在托里期坦村中展开。

《地狱之火》:《暗黑破坏神》资料片新增加了8层,并加入了一个全新的角色——僧侣,让您继续过瘾。

《星际争霸》:玩家企盼已久,上市便猛冲至TOP 100榜眼,激烈刺激的太空即时战略……

东方泰然公司:

《成名之路》:一个与AEROSMITH同台演奏的摇滚传奇!就在眼前,这是你的成名之路——登上人生顶峰的捷径。(盒内附赠电子弹拨器)。

《虎胆神猫》:你必须助利爪船长一臂之力,逃出La Roca古堡监牢,去寻找失落的九命护身符这件巨宝。

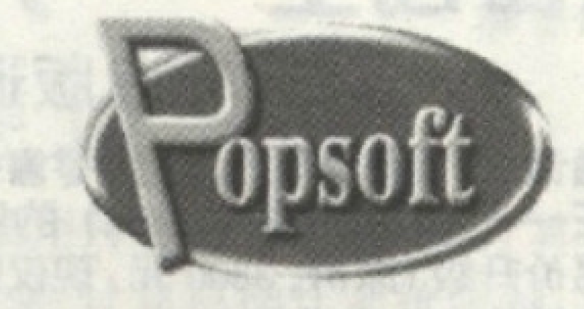
欲免费领取礼品者请注意:

1.凡订阅半年以上《大众软件》杂志或《大众软件CD》光盘的读者凭订阅票据;

2.当场购买任一精品软件;

3.持有当地专卖店颁发的会员卡。

本次活动从7月15日开始,请速到当地大众软件服务部预订、领取精美礼品。(注:礼品数量有限,欲领从速!)同时当地分部举办软件优惠热销、游戏比赛、上网指导、买游戏送攻略等一系列让用户获益的活动,请您和您的家人一起去享受大众软件专卖店的服务;去体验计算机的魅力。



买软件 去大众软件

服务部分部联系电话

●深圳分部	电话:3238386	●郑州分部	电话:5971645	●石家庄分部	电话:7893711
●开封分部	电话:5958268	●广州分部	电话:83790899	●济南分部	电话:6944476
●河南安阳分部	电话:5935384	●南京分部	电话:3352364	●桂林分部	电话:3820921
●徐州分部	电话:3852430	●南昌分部	电话:8311981	●西宁分部	电话:6114341
●株州分部	电话:8247690	●成都分部	电话:5550175	●常州分部	电话:6686789
●廊坊分部	电话:2115240	●金华分部	电话:2312111	●大同分部	电话:2044320
●韶关分部	电话:8914226	●福州分部	电话:7836798	●盘锦分部	电话:2826319
●上海分部	电话:62104588	●抚顺分部	电话:2433189	●邯郸分部	联系人:范文碧
●上海分店	电话:63746384	●合肥分部	电话:2826110		
●天津分部	电话:27830166	●乐清分部	电话:2550500		

欢迎没有设立大众软件服务部的城市加盟我们的组织!

大众软件邮购中心暑期推荐

结友谊礼品大回馈已让许多计算机爱好者心动。如果您在大众软件专卖店领取精美礼品的同时需要购买软件，那么请看《大众软件》服务部总部给您推荐的教育、娱乐软件精品。

★如果您想在暑期充实自己的生活，对自己的电脑多了解一些，那么《开天辟地》、《万事无忧》、《WINDOWS 宝典这几款软件是不可多得的精品。它们涵盖了有关电脑的硬件安装、调试；工具软件的应用；实用软件的安装等内容，是初学电脑者不可缺少的好帮手。

★如果您需要在家中写文章、办公，《中华办公 98》会为您提供整套办公解决方案，而《WPS 97 黄金版》以其强大的排版功能、多变的字体、方便的操作界面等专业技术让您很快得到想要的文件。

★现在网络的应用已经深 入人心，如果您想加入到新潮网络一族的行列中，那么赶快跟着《一步一步学上网》(配书)；拿着《天罗地网．网络特快》；看着《INTERNET 宝典》到《INTERNET 驾校》去进修一下吧！

★虽然已经到了假期，但也不能对学业有所放松。由于《同步学系列软件》(包括初中代数、英语、语文)、《阶梯英语系列》、《清华园丁应试题库大全》等软件与学校教材配套，因此您可以在假期提前预习到下个学期将要讲的内容。而英语学习最主要的就是口语和单词，记单词当然用《轻轻松松背单词》，还可研究《词汇奥秘》。《随心所欲》、《大嘴说英语》(套装)这两个软件为您设立了一个良好的英语语言环境，这样您就能“随心所欲地张开大嘴说英语”了！

★另外我们还要向您推荐《中国百年史》、《周恩来》等一些爱国主义教育软件。

★如果您想报考音乐专科学院，那么《音乐殿堂》会帮助您，在这款软件中收录了中国音乐家协会和中央音乐学院的有关音乐等级考试的详细内容(包括考试简章；等级考试的发展；各类等级考试曲目等)。

★如果您有家用电脑，那么《AV95》将是您忠实的家庭医生。

★《Photostudio 图像工作室》只要您想到的和其他更多的作品都能在这个工作室中作出。

★最后要介绍的是大家最期待的娱乐软件：《黑暗王朝》、《星际争霸》、《沙丘 2000》是经典的即时战略大作；谁将捧得大力神杯？让所有球迷废寝忘食《世界杯 98——决战法兰西》会告诉您；《银翼杀手》、《古墓丽影Ⅱ》会带您步入冒险的世界；《暗黑破坏神》曾让玩家度过一个又一个不眠之夜，现在它的资料片《地狱火》又登陆了，相信玩家会同新加人的神秘人物一同杀入地下……《虎胆神猫》带你步入冒险的世界；想成为摇滚歌星吗？《成名之路》会教你如何应付这一切；还有国产游戏精品《铁甲风暴》也同样令玩家热血沸腾。

由于篇幅的原因，还有很多的软件精品无法在这里向您一一的介绍，不过请您在假期时到我们的大众软件服务部全国软件专卖店来，这里会有您需要的软件。

最后祝读者朋友们暑假愉快！学业有成！

大众软件邮购中心备有充足货源。
欢迎读者邮购，软、硬件免收邮费！
邮购地址：北京和平门邮局 3056 信箱
邮编：100051　查询电话：(010)67024050
现《大众软件广场》已全面峻工，需要详细软件介绍的读者请来函索取。(注：邮费 1 元)

通译句王——大众软件版

升专业版通知

通译 98 专业版现已面市(零售价：3800 元)，凡已购买通译句王——大众软件版(60 元)的用户即可享受专业版 50% 的优惠价升级(原价：3800 元，现仅需 1900 元，英译汉和汉译英双向任选一个专业)！

具体升级办法：

凭通译句王——大众软件版说明书，在北京大众软件总部邮购中心或当地服务部订购。

为您的家用电脑请一个“家庭医生”

即日起，在各大众软件读者服务连锁组织专卖店购买五十元以上正版软件的消费者，均可免费获得由经纬软件公司提供的“电脑安全卫士——AV95”完全试用版(注 1)磁盘一张。同时，凭此盘在大众软件读者服务连锁组织专卖店购买该软件可享受八折优惠。即买既送，送完为止！

注 1：完全试用版即与正式版一样但日后不能升级。

启亨魔虎克 3D 游戏升级卡

采用 3Dfx Voodoo 晶片，目前市面上 90% 的游戏均支持这款晶片，最重要的是你不用舍弃原有的 2D 显示卡，直接加上本产品就可以快乐的玩 3D 游戏，显示效果像电视游戏机一样的逼真、快速！

启亨魔虎克 3D 游戏加速卡比其它产品多了一层保护，就算您的使用率再高也不用提心，启亨特殊的散热片反面会帮助晶片去充分发挥它的效能，不会让你的显卡过热。另外启亨所附的电脑线也是业界中首创采用高科技燃接，最高品质的电脑线，并且电脑接头不是一般镀铜的接脚，而是镀金的接脚，简单的说因为镀金的导电性能最好，所以它能使你在玩 3D 游戏时画面更流畅。

零售价：1200 元

启亨 TV 放送盒

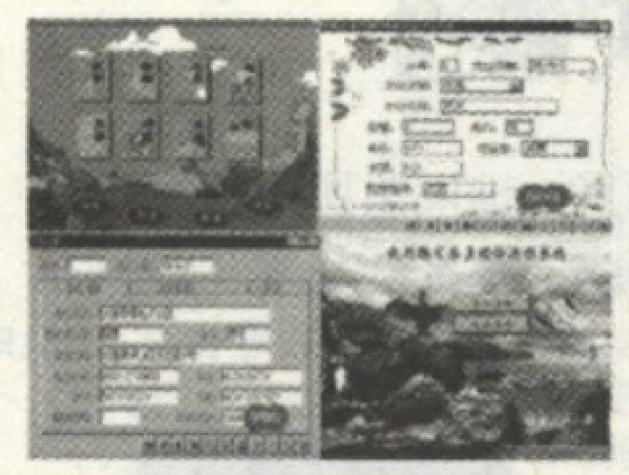
用电脑看电视(全频道电视设定，有线、无线频道齐全)一机多用
单键开关即可选择 TV/Video/PC；
可插接录像机、影碟机、电视游戏机等；
只要接上它，在您的生活空间里，电脑即变成您的私人电视，不占空间，享受无穷快乐。

零售价：800 元

以上推荐精品均可在大众软件邮购中心邮购或去当地大众软件专卖店购买！

汉科多媒体家庭教师

《汉科多媒体家庭教师》初中版汇集了四百多位全国著名教授、特高级优秀教师的智慧和经验，由一百多名软件工程师、几十名电脑美工经过四年的努力开发、精心制作而成。充分发挥电脑多媒体技术的优势，是一部寓教于乐的大型系列化电脑教学软件。



《汉科多媒体家庭教师》是中泰"四合一"套装软件中的一个，除此之外还包括《铁算盘家庭理财》、《万通记事王》、《汉科多媒体工作室》。

本软件由北京大学出版社出版，大连中泰电子公司总经销。

热卖中 零售价：425元（套装）

金榜英语

《金榜英语》以平时的实战训练为出发点，针对各类考试的测试要点，倾囊传授出应考前辈们的经验和秘诀，让您顺利攻克词汇、语法、完形、阅读、翻译和写作难关，整套光盘采用全仿真界面，制作精美，操作简便，功能齐全。先进的多媒体制作技术，能够充分调动读者的多感官参与。



本光盘分为："高考篇"；"四、六级篇"；"考研篇"；"TOEFL 、GRE 篇"。

本软件由清华大学出版社出品发行。

热卖中 零售价：68元

海关税则归类查询系统

由中软总公司出品，中软总公司与海关总署、北京海关联合开发，中软天马公司独家制作的《中华人民共和国海关税则归类查询系统》（中、英文版）多媒体光盘日前在京隆重推出。



该光盘是了解中国海关政策的全面而权威的工具，不仅具有实用价值，而且具有收藏价值。

热卖中 零售价：880元

写作之星 WDS98

北京翰林汇科技有限公司隆重推出计算机辅助写作系统——写作之星 WDS98，可帮您解决写作之烦



恼。该软件在文字处理的基础上针对实用写作需求进行了全面、深入、多方位的功能扩展，旨在充分利用电脑的优势辅助人们提高写作效率和写作水平，演练各类文体的写作方法，全面掌握或按需选学各类写作知识，强化写作技能与技巧，该软件可以说是语言博览库与全能工具箱的完美结合。



预计 1998 年 7 月底上市 零售价：88元

围棋打谱与远程对弈

该软件具有远程对弈、棋谱录入、人工复盘、自动复盘四种工作状态和名局欣赏、计时、悔棋、打印预览、打印、提子、打劫、猜局等基本功能。具有完善的棋谱管理功能。远程对弈功能稳定、可靠。



本软件由清华正方软件开发公司出版发行。

热卖中 零售价：58元

启亨 TV 放送盒

启亨 TV 放送盒采用外接式，不需拆装计算机，不受计算机操作系统限制，与显卡及声卡等外部设备完全兼容，全屏幕全彩色显示图像并具有数字化扫描功能，内建红外线接收器，单键选择 TV/ Video/ PC，全频道电视设定（有线、无线共 181 频道），频道自动扫描及记忆功能，拥有独家特殊的 Jump 功能。



热卖中 零售价：798元

更 正

本刊 5 月刊登的《轻轻松松进考场——英语版》零售价应为 98 元。本刊 6 月刊登的启亨红辣椒 PCI 声卡零售价应为 498 元。

正版的“报复”

新天地回报所有正版用户暑期大优惠、大赠送

倡导科技、创意生活，为庆祝北京新天地互动多媒体技术有限公司成为Virgin（维真）国际集团中国唯一总代理，为回报所有的正版软件用户，我们将于1998年6月1日至1998年8月31日举行**“正版的‘报复’——新天地回报所有正版用户”**暑期大优惠、大赠送活动。



~~原价148元~~
邮购118元



~~原价128元~~
邮购102元



~~原价148元~~
邮购118元



~~原价138元~~
邮购68元



~~原价198元~~
邮购158元

一、 凡持有任意一个正版软件的用户（包括游戏软件、工具软件、教育软件等），**只要将**用户卡填写齐整再将其**复印件寄给我们**，同时到邮局汇款，**就可享受**《古墓丽影II》、《梦幻拉力》、《神话:堕落之神》、《黑暗王座II》、《双子星传奇II》等世界游戏**大片的8折邮购**，全部EMS特快专递（免邮费），并可**免费**获得**三件精美礼品**：永远的劳拉海报、《沙丘2000》最新海报、精美而详尽的游戏资料（来自世界游戏巨人Virgin的最新情报与新天地代理产品的图片，包括《大刀》、《银翼杀手》、《命令与征服II》、《古墓丽影III》《神话2》、《大地传说III》等）。

二、 凡将**任意三张**填写齐整的新天地游戏**用户卡原件寄回**，即可**免费获得**《梦幻拉力》、《神话:堕落之神》、《双子星传奇II》、《97赛手》、《命令与征服 :最后的幸存者》中的任意一款。（奖品有限，已寄回三张用户卡者，请速将您想要的游戏通知我们！）

汇款地址：北京市982号信箱　北京新天地互动多媒体技术有限公司
邮政编码：100091　　收款人：钟少灵　　垂询热线：010-62862037/38/39/40转120

直接 方便 迅速 准确 **免费**

新游戏情报速递

凡关心正版游戏、关心Virgin与新天地互动多媒体**最新游戏者**，不论是否买过正版软件，只要填好右面的调查表即可随时**免费**获得新天地的**最新游戏的情报资料**。

通信地址：北京市982号信箱
新天地玩友俱乐部（收）
邮政编码：100091 联系人：杨小姐
垂询热线：010-62862037/38/39/40转119

速 递 调 查 表

你最喜欢的三款游戏是：1.　　2.　　3.

你购买正版游戏的三个因素是：1.
2.　　3.

你认为正版游戏的合理价格是：

你最期待的三款游戏是：1.　　2.　　3.

在新天地互动多媒体即将出的游戏中您最感兴趣的是那几款：

- □《银翼杀手》（4CD中文版）　□《大地传说III》
- □《沙丘2000》　□《格斗之魂》　□《多米诺风暴》
- □《盟军敢死队》　□《速度之魔》　□《死亡陷阱》
- □《古墓丽影III》　□《大刀》　□《命令与征服II》

您是否想加入新天地游戏俱乐部：　□是　□否
您是否愿意向新天地直接邮购正版游戏：　□是　□否

您的姓名：　性别：　年龄：　职业：
电话：　E-Mail:
地址：　邮编：

此表复印有效（为了准确投递，请工整填写上表，谢谢！）

怎样加入正普软件销售组织

1. 正普软件销售组织是怎样一个组织?

正普软件销售组织成立于1996年,总部设在北京,由北京正普公司负责管理,现有分销商600多家,是国内最大的软件销售组织之一,正普软件销售组织的成员,即分销商,分为三种,即正普软件专卖店,正普软件授权分销商和正普软件普通分销商。

2. 设立正普软件专卖店需要满足什么基本条件?

(1)店面不能低于15平米,推荐面积30平米,门面设计使用统一标志。

(2)首次进货量要求省会城市不低于3万元,地级市2万元,县级市1万元。

(3)要求至少有一台电脑用于演示,至少有一名技术人员向用户提供技术支持,讲解。

(4)向总部交纳管理服务费。

(5)执行总部的统一部署,包括价格政策、促销活动、专卖店之间的协调等。

3. 成立正普软件专卖店后,可以享受何种优惠、权利和服务?

(1)您可以使用正普品牌,以正普软件专卖店名义销售软件。

(2)享受正普软件销售组织专卖店价格,此价格极具竞争力,您既可以零售,也可以批发。

(3)得到总部大量的广告支持,我们将固定在《电脑报》和《大众软件》上公布您的店名和电话,提高您在当地的知名度,吸引用户购买,我们还将逐步扩大广告刊登的媒体并且督促制作出版商在其广告中对您进行支持。

(4)您的滞销品种可以退货(不退货款,充以后货款),但要交少量手续费。

(5)我们将您的联系方法通知所有制作出版商(目前约200家),由他们向您及时邮寄海报、产品介绍传单、新产品预告、产品价格变化、演示版等。我们也可以在您的要求下向您提供制作出版商的联系方法,以获得技术支持。

(6)参加产品首发和促销活动。

(7)紧俏产品优先订货。

(8)参加总部举办的全国范围内的有奖销售活动。

(9)其它优惠。

4. 正普软件授权分销商和专卖店有什么区别?

对授权分销商没有店面和首进货量要求,授权分销商不参加正普软件销售组织的各种活动,其余与专卖店相同。

5. 怎样成为正普软件普通分销商?

首次进货量不低于5000元即可,普通分销商可以享受正普软件销售组织标准批发价格,滞销品种可以退货(不退货款,允以后货款),但要交少量手续费。

6. 三种分销商的主要区别是什么?

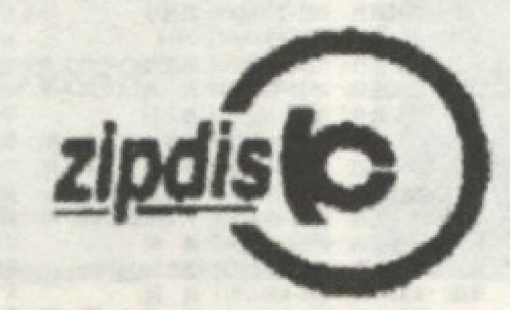
正普软件专卖店是正普软件销售组织的外在形象,因此对其有较高的要求,如店面面积、首次进货量、管理费交纳等,同时总部也给予最大的支持,如价格、广告和其他服务,正普软件专卖店是正普软件销售组织的主推形式,正普软件授权分销商是为那些主营业务为批发或邮购,没有店面,以及不愿意或是不便使用正普软件专卖店名义的软件经销商所设计的,而正普软件普通分销商则是为那些目前暂时还没有足够实力经营专卖店以及兼营软件的经销商设计的,我们鼓励有条件的普通分销商尽早升级为正普软件专卖店。

7. 如何选择正普软件分销商的类型?

这主要取决于您的经济实力和您对正版软件市场前景的信心,如果您有足够的实力并且对正版软件市场充满信心,准备大干一场,我们建议您设立正普软件专卖店,尽管您前期投入稍大一些,但从长远来说,由于您在当地具备了品牌和价格这两个最重要的优势,再加上总部给予您的强大支持,使您在起步的时候就先声夺人,能够健康快速地发展,从而最终在当地软件市场取得巨大成功,如果您实力稍逊,或是对市场前景没有把握,可以从普通分销商做起,积累经验,见机行事,我们会对您的进货业绩进行累计,一旦时机成熟,便可立即申请升级为正普软件专卖店,如果您没有店面,您业务主要是批发或是邮购,或是您不便于以正普软件专卖店的名义销售软件,可以申请成为一名正普软件授权分销商。

8. 做专卖店或授权分销商是否划算?

做专卖店或授权分销商初期投入比较大,由于管理费是固定的,您的营业额越大就越划算,如果您的营业额较小,好象不如做普通分销商划算,因为价格优势不能弥补专卖店管理费,但由于您具备了价格和品牌优势,也就具备了竞争力,具备了长期发展的能力,随着销售量的增加,您不但具有品牌优势,在经济效益上也大为有利。



正普软件销售组织总部
北京正普电子技术公司

电　话:(010)62610034,62523905,62621347,62636020,1381010828
传　真:(010)62621347,62636020　寻　呼:62025566-19987
E-mail:zipdisc@public.bta.net.cn
地　址:北京海淀中关村南路4号华中大厦417-419室　邮　编:100080

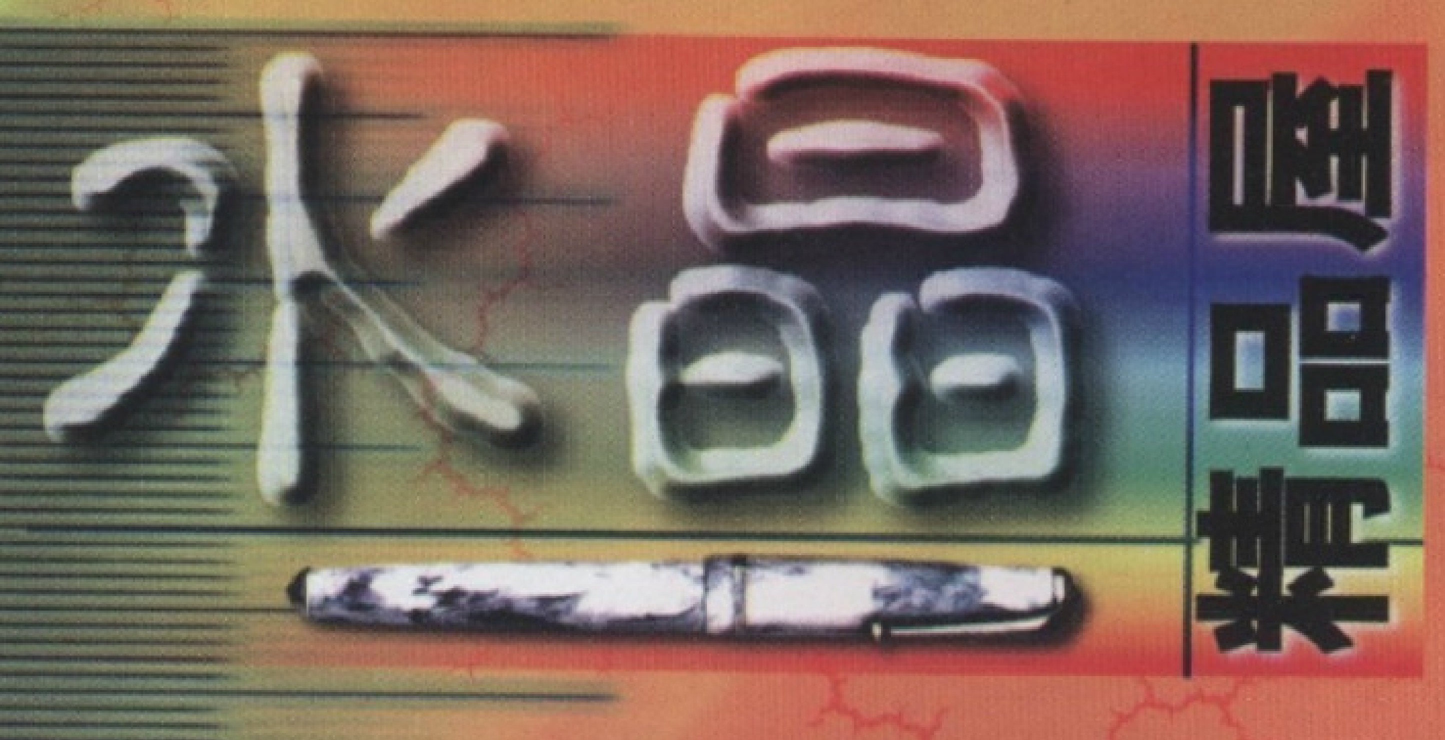
MGA AGP 图形加速卡



产品服务中心(排名不分先后)

务中心(020)87593034
务中心(021)62801489
务中心(028)5586788
务中心(027)2860282
务中心(025)3378546
齐服务中心(0991)5837443
沈阳服务中心(024)3897577
哈尔滨服务中心(0451)2528682
昆明服务中心(0871)5156102
深圳服务中心(0755)3244224
福州服务中心(0591)3702263(行业)
天津服务中心(022)27484940
合肥服务中心(0551)3656688-4138
常州服务中心(0519)8121978
杭州服务中心(0571)8832989
西安服务中心(029)5523471
郑州服务中心(0371)3832291
天津服务中心(022)27484940
福州服务中心(0591)3372678
厦门服务中心(0592)2222282
北京服务中心(010)62647158
(010)62636359
(010)62611265
(010)62620418

matrox





江苏
章健清



江苏 章健清



上海 张翊栋



上海 张翊栋

北京 苗春





新疆 欧家志

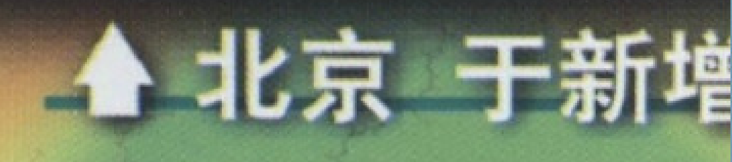
北京 于新增





四川 刘永福

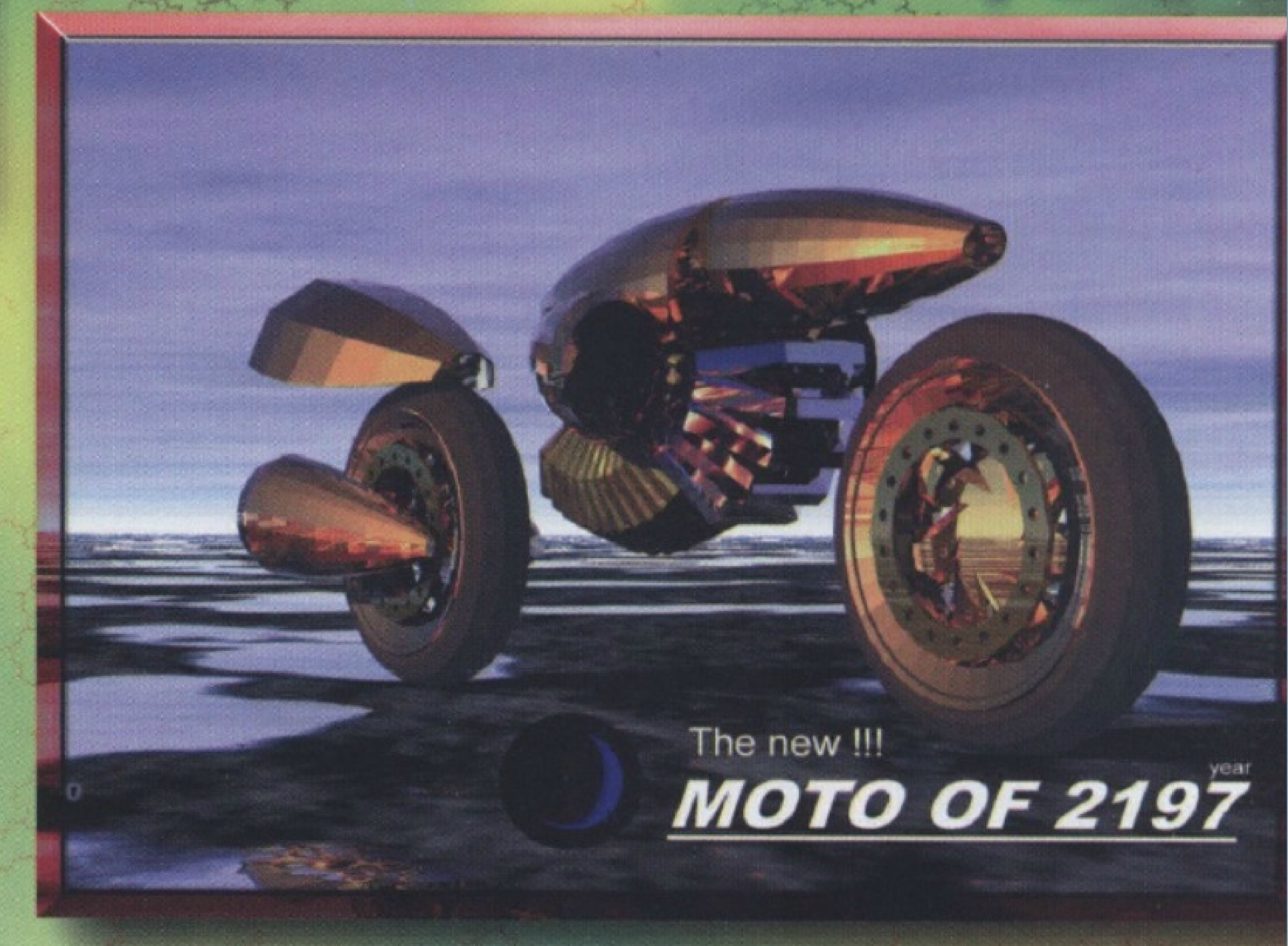




北京 于新增



上海 然



重庆 曾凝

四川 刘永福


Welcome to the playable demo of
COMMANDOS
BEHIND ENEMY LINES
特种风暴
In this demo you
to play two
Commandos: Behind Enemy
渗入敌后
The missions in this demo
playability testing stage.
small changes
finished game.
Enjoy
COMMANDOS
LOADING, PLEASE WAIT...
游戏
试炼场


SUPER5
PCI 雷音声卡
PCI SOUND
买就送
奖
雷石音乐圣经
半年《大众软件》月刊(前4000名)
微软及畅销正版游戏
高级立体声音箱 头戴式耳机/话筒
雷音声卡特性:
① 支持ActiveX和DirectX
② SRS 3D 环绕立体声
③ 支持系统内存下载波表采样
Microsoft及欧美极畅销声卡品牌Super 5两强联手"快买快反馈，抢购抢大奖"大抽奖奖品为Microsoft及畅销正版游戏，
半年<<大众软件>>月刊高级立体声音箱 头戴式耳机/话筒详情请见产品包装内说明 活动日期:1998.5.1-1998.7.30
中国总代理
达因集团 达因力合科技发展股份有限公司
北京 (010)62545201/05 福州 (0591)7501944 济南 (0531)7922484
上海 (021)62291866 昆明 (0871)4109823/4 西安 (029)5528510
南京 (025)3601207 杭州 (0571)8064936 成都 (028)5215449
武汉 (027)86862818 哈尔滨 (0451)2517042/3 沈阳 (024)23900397
广州 (020)38807526 合肥 (0551)2884745 郑州 (0371)7426667
致福讯息 北京市西城区南礼士路66号(建威大厦十层) 电话:(86-10)6802-2266 传真:(86-10)6802-3388
LASER
雷射电脑
北京 (010)62559488,62559730/2 成都 (028)5586769,5532504 乌鲁木齐 (0991)5837442
上海 (021)63544749,63544750 西安 (029)8221905/6,8210147 南京 (025)4545095,4527090-2058/2059
广州 (020)85511468,85511883 长沙 (0731)2244586 杭州 (0571)8071233,8801234(5031)
武汉 (027)7647970/80,7640952/3 沈阳 (024)3929831/32/33 济南 (0531)8551244
深圳 (0755)3781972,3781715 兰州 (0931)8484840/1,8478984 香港 (852)23052228,27531769(DIR)

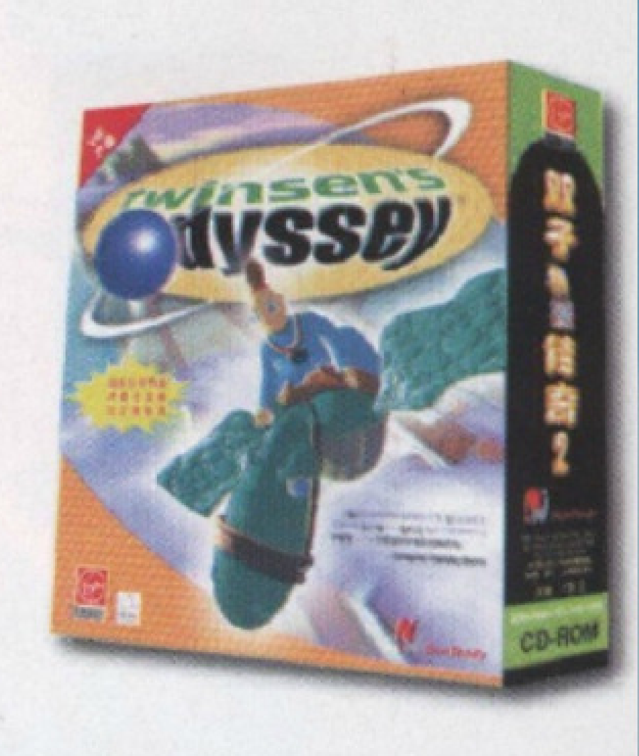


倡导科技 创意生活





泥土、黄沙和发动机的轰鸣给人以无法抗拒的魅力,Milestone继《97赛手》后的又一力作,第一关就是中国！好评热买中！双CD（赠《97赛手》）**特惠价128元！**



梦幻的世界，梦幻的冒
双子星传奇 II 邀你进入五彩
斓的神话世界！**特惠价68元**



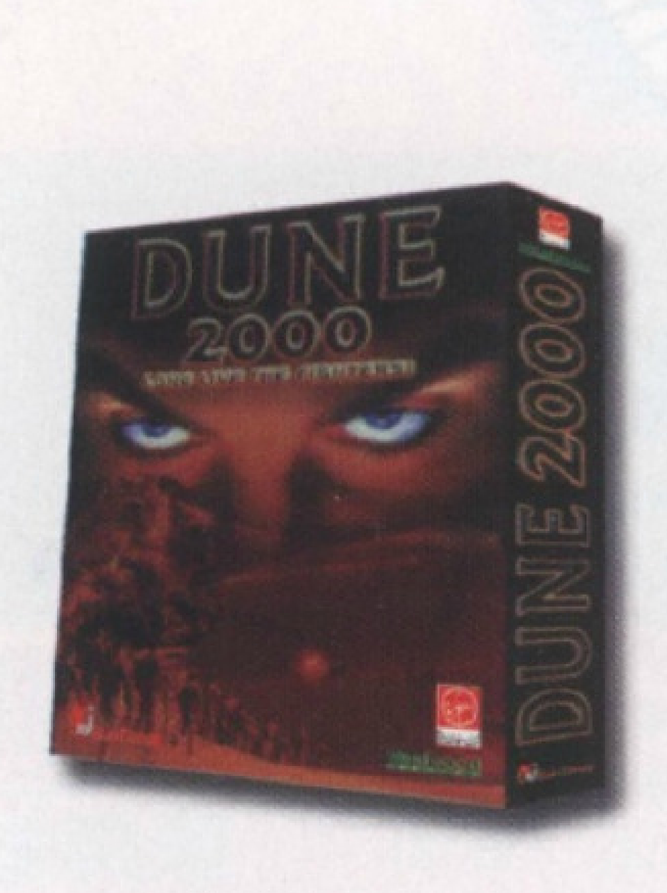
当恶魔降临人间的时候，反抗和杀戮已在所难免！E3大奖游戏全面上市！好评热买中！



大名鼎鼎的劳拉出场，怎能不叫你怦然心动？泰塔尼克式的沉船，美丽的威尼斯和中国,你还等什么呢 ？好评热买中！



神的旨意固然不容违背
但神却不能左右你对命运抗
争！WestWood经典游戏4CD
评热买中！



全球同步上市！你可以删除《红色警报》了……



Westwood全新实时3D冒险游戏的定义之作，4CD超值汉化推出！



不再有大批的军队，不再
能源的危机，最后的胜利将
那最后的幸存者！

VIRGIN互动娱乐国际有限公司授权•北京新天地互动多媒体技术有限公司代理

西游记 齐天大圣



操作简便，面对群敌也从容不迫



充满东方色彩的人物和建筑


华丽大招令人赞叹不已


外部场景明亮艳丽

新世纪帝国

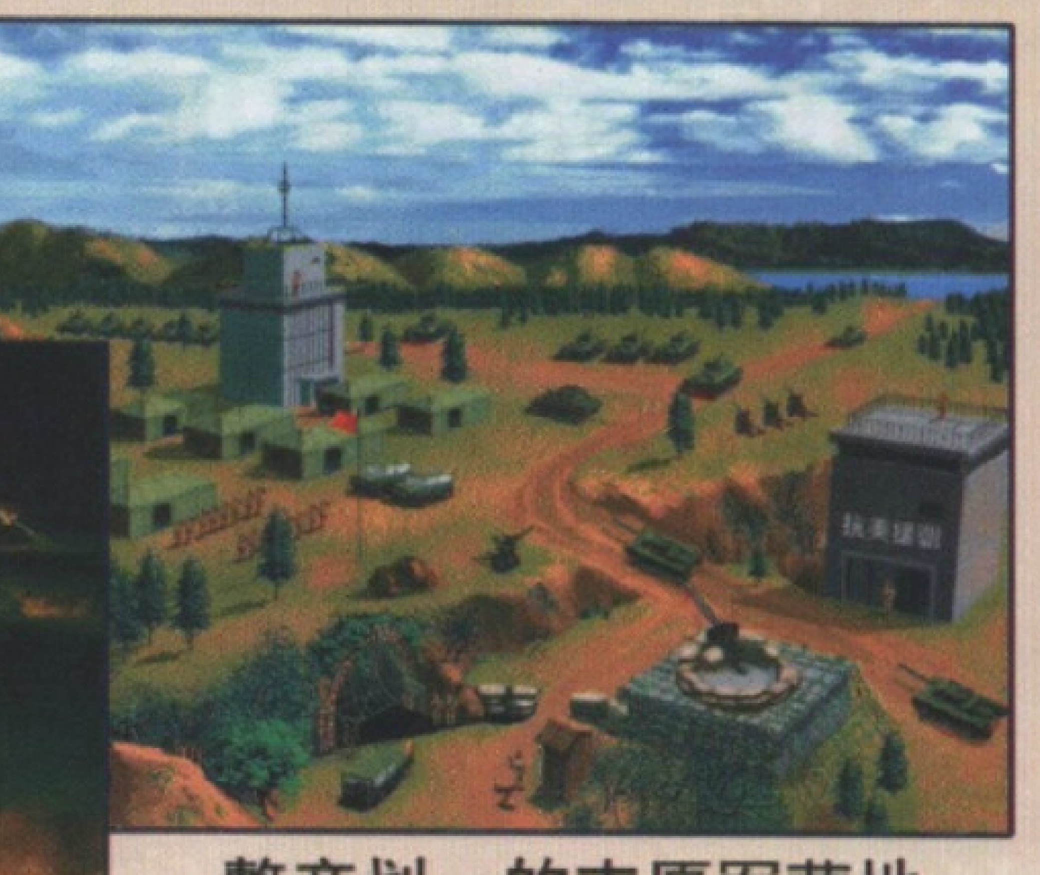

那一剑的风情


制作精美的男女主人公

朝鲜战争




万炮齐鸣向敌人"致意"

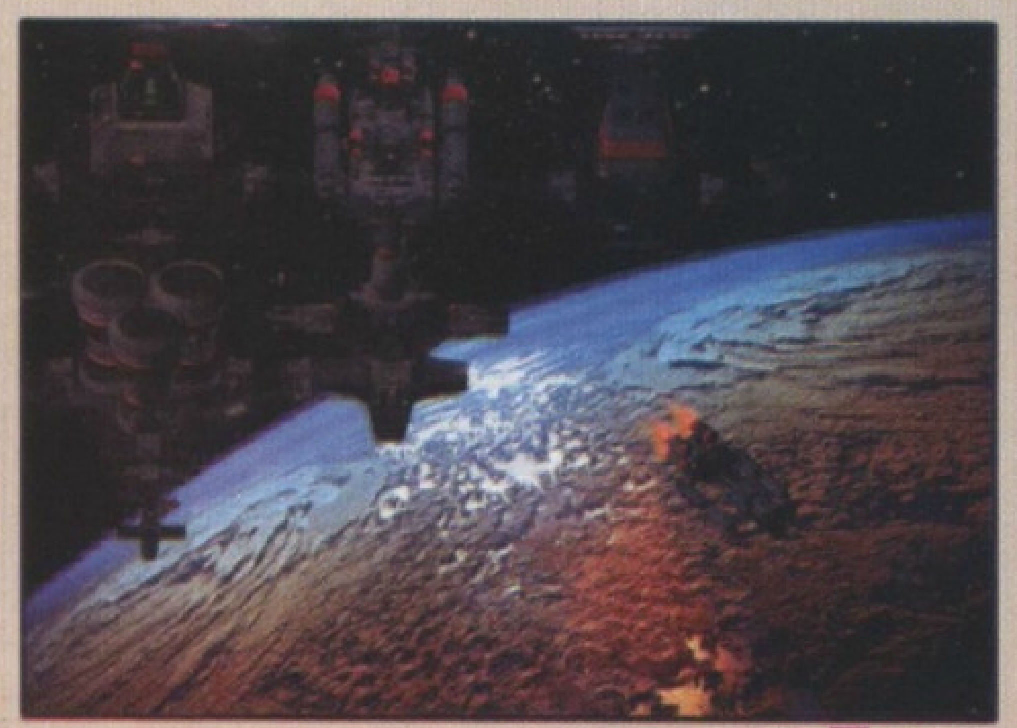

整齐划一的志愿军营地

国内制作中游戏大揭密

以上为游戏开发中画面

国内制作中游戏大揭密

生死之间II



深邃宏大的宇宙场景



真正的外太空作战



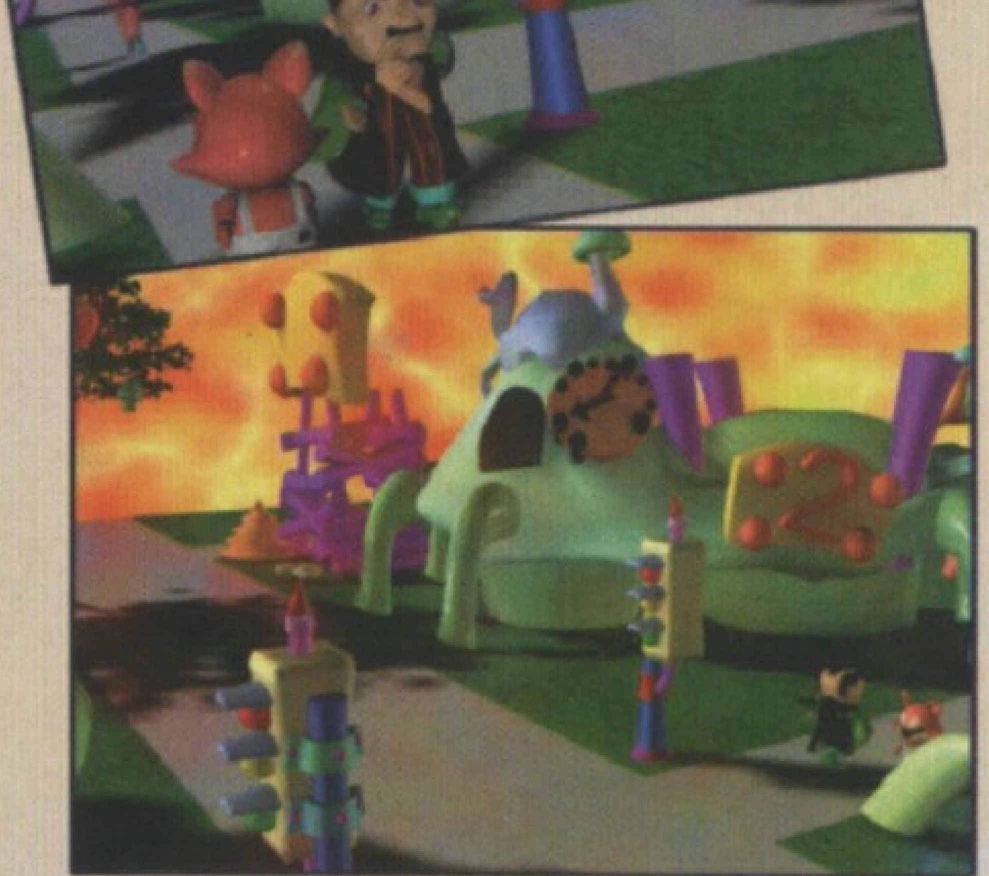
东方人形象的主角

经营大都市

卡通味十足的角色与场景



吉祥的中国字看起来很亲切



儿时的梦中世界

动员日

冷峻的武器风格



火爆的战斗画面

以上为游戏开发中画面


Final Fantasy VII
最終幻想VII
游戏试炼场
Attack with equipped weapon
Cloud
Barret
Aeris
Attack
Sense
Magic
Summon
Item
Vacuum
Bolt


世界杯
WORLD CUP 98
FRANCE 98
98
SPORTS
atch Se
游戏试炼场
c'est
qui
World Cup


TOPTEN
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
TOTAL
ANNIHILATION
FIFA 98
ROAD TO WORLD CUP
1.
2.仙剑奇侠传
3.暗黑破坏神
4.足球98
5.命令与征服
6.黑暗王朝
7.横扫千军
8.金庸群侠传
9.地下城守护者
10.绝地风暴
98'6
晶合实验室



刊号:ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号:82-726

零售价:6.50元
订阅价:6.00元